GRAAL

Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire


M 4749 - 9 - 25,00 F
3794749025000 00090
ISSN : 0988 7997

Scénarios : James Bond 007, Maléfices

James Bond, le jeu

L'été ludique

En-Cas : les achats de vos personnages





N°9

SOMMAIRE

ACTUALITE

WARGAMES

RUBRIQUES

AIDES DE JEU

SCENARIOS

D'habitude, l'été, c'est calme. Tout le monde part, tout marche au ralenti. Mais cette année la rentrée est en avance. Hawkmoon et James Bond, deux jeux de rôles qui sortent en août, Full Metal Planet qui les suit de près... Et d'autres sorties sont prévues vers la fin du mois. Autant dire que la partie "actualité" risque d'être chargée. Tant mieux, nous n'allons quand même pas nous plaindre du dynamisme des sociétés françaises.
Merci à ceux d'entre vous qui ont répondu au questionnaire du numéro 8 ; il n'est pas encore trop tard pour le faire, alors... Vous trouverez les résultats dans le prochain GRAAL.

S.O.

GRAAL n° 10, le 14 octobre.

GRAAL, *le magazine des jeux de l'imaginaire.* **N° 9. Mensuel. Septembre 1988.** Publié par SOCOMER éditions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier **Maquette :** Olivier Massebeuf **Illustrateurs :** Dominique Carrara, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Francis Pacherie **Couverture :** Dominique Carrara **Diorama :** Poly et Stirène **Figurines :** Michel Gauthey **Photos :** Philippe Plantrose **Distribution :** NMPP **Routage :** Publi-Routage **Photogravure :** Atalante, EFA, Emulsion 88, Paris **Impression :** MAURY, Malesherbes **Dépôt légal :** Septembre 1988 **Commission paritaire :** 69630
James Bond 007 est édité par Victory Games - Jeux Descartes ; Maléfices est édité par Jeux Descartes.



Clubs

NICE

L'Association ACELEC vient de monter le premier club de jeux de simulation de la ville de Nice: Le Club ALLIANCE & REBELLION. On y joue à AD&D, l'Appel de Cthulhu, Légendes, Paranoia et beaucoup d'autres... Tous les Mercredi de 14h à 18h. Pour fêter sa naissance, le club organise une Journée Porte Ouverte le 28 Septembre 1988 au Forum Nice-Nord, bld Comte de Falicon dès 14h. Comme ils n'ont pas l'intention d'en rester là, ils en profitent aussi pour lancer la 1' Convention des Jeux de Simulation de la Ville de Nice le dernier samedi d'Octobre (le 29). Pour tout renseignement, ACELEC, 11 rue de Grammont, 06100, Nice.

NICE bis

La boutique **Jeux et Réflexion** pratique depuis maintenant 4 ans un concours original. Il vous suffit de vous présenter à la boutique avec votre collante du BAC ; Pascal et Guillaume vous offriront gracieusement une FIGURINE. On ne pourra plus dire que les jeux de rôles gênent les études !

CHAMALIERES

Communiqué de l'AJC : "L'Association Jeux Chamaliérois vous propose pour le week-end du 12 et 13 Novembre 88, son **2' "Trophée Vercingétorix Antico-Médiéval"** de figurines 25mm. Au vainqueur sera remis une statuette plaquée-or (waouh !) représentant un cavalier arverne. Ce trophée se déroulera à Chamalières pendant 48 heures non-stop, avec la règle "Charges", une liste d'armée de 1400 points de budget Charges conforme aux ouvrages du WRG. La PAF sera de 30 francs par personne." Pour tout renseignements, adressez-vous à AJC, 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières. Avant le 30 Septembre.

Les 8 et 9 Octobre 88, la même association organise sa 2' Convention. Pendant 48h, vous pourrez jouer à une vingtaine de JdRs différents, des Wargames et des jeux de plateau. Il y aura aussi un concours de dioramas doté de nombreux prix. Adressez-vous à l'AJC ou à M. F. Menguy, 124 bis avenue Joseph Claussat, 63400 Chamalières. Avant le 15 Septembre.

BELGIQUE

A CHARLEROI les 25, 26 et 27 Novembre aura lieu la **Convention Caroloregienne des Jeux de Simulation et de Rôles**. Cette convention se déroulera en même temps que le Salon de la BD de Charleroi. Au programme, des démonstrations de JdRs et de jeux de simulations par les clubs belges. Sans oublier les concours : le 26 Novembre, avec LES AIGLES et le 27, sur l'ARC & LA GRIFFE. Il y aura également une démo de "Charges Antiques et Médiévales", une expo de figurines et dioramas, des démos de peinture, des VIP (Very Important Person) et des expos et dédicaces d'auteurs de BD fantastiques. Si vous ne pouvez vous déplacer, écoutez les radios libres locales et la RTBF à partir du 25 novembre (l'émission "Ce Soir"). Mais si vous y allez, ce sera encore mieux, GRAAL pourra vous accueillir sur son stand. Pour tout renseignement, vous pouvez contacter NLR Editions, 6 rue des Couturelles, B 6160 Charleroi-Roux. Tél : 071-45-82-17.

PARIS

On vous le disait déjà dans GRAAL n°8, l'association BALANOI organise un **week-end Amiraute** les 8 et 9 Octobre avec la présence de Paul Bois et Benoît Marconnet. Les participants seront 24 au maximum. Fait intéressant, le même thème sera joué 2 à 3 fois simultanément pour comparer les stratégies. Si vous êtes tenté, il reste encore quelques places. La participation aux frais est de 160 frs (avec repas) ou 60 (sans repas). L'hébergement est assuré pour les provinciaux et les étrangers. Adressez-vous vite à Alain BORREL, 49 rue de la Chine, 75020 Paris. Tél : 43-58-53-94.

PARIS bis

Au Club Loisirs Dauphine de l'Université Paris IX, il y aura, du 28 Septembre au 1' Octobre, le premier **Congres des lutins et demons**. Avec, en vedette : Stormbringer, Marvel SH, AdC, Rolemaster et AD&D. Inscriptions au CLD, tél : 45-05-14-10 poste 2437. Ou à l'adresse suivante : CLD, Université Paris IX, 75016 Paris.

PARIS ter

Toujours à Paris, POLY et STYRENE, les concepteurs des dioramas de notre rubrique "Rêve de Plomb" (p.19 tous les mois), ont enfin créé une association consacrée à : la création sous toutes ses formes, dessins, dioramas, vidéo, roleplaying, peinture, bibliothèque, culture et communication, scénarii, etc... Venez nombreux dans le 13' chez Poly et Styrène. En plus, on y joue. Tél : 45-82-13-10 de 15 à 20 h.

FOSSES (95)

A la demande des créateurs, voici le communiqué suivant : Le Club **"Les Enfants de Yog"** a ouvert ses portes. Nous attendons Maîtres et Joueurs pour Space Opera, JRTM, AD&D, Star Wars, AdC. Nous vous y attendons nombreux. Pour tous renseignements, téléphonez à Franck : (1) 34-72-95-63. (Voilà, c'est fait ! Maintenant on attend les caisses de Whisky. De préférence du Jeannot Marcheur ou du Noir et Blanc, Merci !).

CHALONS-SUR-MARNE

La MJC du Mont St Michel de Chalons compte parmi ses activités un club de JdR. L'équipe (dynamique) des responsables organise le 8 Octobre un **Grandeur Nature** dans la ville. Présentez-vous à l'un des deux bureaux de recrutement à Chalons-sur-Marne : MJC du Mont St Michel, 10 rue de Normandie (tél : 26-64-3073) ou la boutique ODYSSEE, 63 rue Léon Bourgeois (tél : 26-70-53-37) avant le 1 Octobre. L'inscription coûte 80 frs ou 110 frs selon que vous passerez la nuit à l'Auberge de Jeunesse ou non.

CARPENTRAS

C'était si beau que je n'ai pas pu résister : voici un message du club de JdR de Carpentras. "Tremblez mortels, la **Bande à Gollum** se déchaine à Carpentras. O peuples des Jeunes Royaumes, des Terres du Milieu, de Glorantha et d'ailleurs, venez affronter les épreuves et campagnes de : AD&D, Stormbringer, RQ, JRTM, AdC, Chill, Pendragon, Oeil Noir, etc... Toute participation est gratuite ainsi que les boissons". Téléphonez à Laurent au 90-63-17- 88 ou écrivez à l'épicerie Hédiard (on comprend que les boissons soient gratuites !), 41 rue Porte de Monteux, 84200 Carpentras. On y joue 4 à 5 fois par semaine de 14 h à 20 h selon les joueurs (Message transmis, on attend les petits fours et le reste du buffet !)

GUILDE DE BRETAGNE

Tout d'abord, les responsables de la Guilde seront à la **Fête des Remparts de Dinan** les 8 et 9 Octobre. Ils s'occuperont de quelques animations et organiseront un Grandeur Nature. Après ces hors-d'oeuvres, vous pourrez les retrouver le week-end du 3 et 4 Décembre à QUIMPER pour le **Congrès de la Guilde**. Sont prévues des démonstrations, des initiations aux JdRs, aux Wargames et surtout aux Jeux d'Histoire avec Figurines (secteur du jeu de simulation en plein développement !). Pour les curieux de tout, il est même prévu des "conférences" sur le Grandeur Nature (avec projection de photos ; si, si !). Pour avoir des renseignements complémentaires, adressez-vous à la Guilde de Bretagne ; M. P. Hederman, 9 rue de la Paillette, 35000 RENNES. Tél : 99-31-38-84.

Sachez aussi que la Guilde met en vente un badge "SAUVEZ LES GOBELINS". Pour vous le procurer, envoyez 7 frs plus un timbre à la même adresse.

POITIERS

Deux manifs importantes à la même époque à Poitiers : du 3 au 9 Octobre 88, les **Journées du Jouet de Pointe** et les 8 et 9 Oct., les **24 h du jeu**. Pour tout renseignement, vous pouvez appeler Pierre Jolly au 49-58-53-93.

DRANCY

Les 29 et 30 Octobre, vous pourrez participer aux **48 h du jeu francais**. Organisées par le club "Les Sentinelles du Nord-Est", il y aura au programme des intiations, des démonstrations et des tournois sur Empires et Dynasties, Rêve de Dragon, Maléfices, Mai 68 et L'Aiglon ou le Lys. Renseignements en téléphonant à Olivier au (1) 46-71-24-20 après 18 h.

MANTES

Les Grandeurs Nature n'ont pas lieu que l'été. Le club des "Mes-

sagers d'Elendill" en organise un le 22 Octobre sur le thème prometteur : **"la Foire aux Mercenaires"**. Il est encore temps de s'inscrire en écrivant à : Messagers d'Elendill, 99 rue Henri Chéron, 14000 CAEN. Ou en appelant le (1) 31-74-55-45.

CLERMONT-FERRAND

Du 18 au 26 Novembre, cette ville accueillera le premier **Festival International de l'Imaginaire**. Consacré aux : cinéma, littérature, bande dessinée, arts plastiques, jeux de rôle et théâtre de figure, vous pourrez voir plus de 40 films (avec 150 séances le matin pour les scolaires), 14 représentations de théâtre de figure, 6 expositions, un salon du livre, plus de 50 créateurs, réalisateurs, écrivains, auteurs de jeu, etc...
Dans le cadre de ce festival, la boutique le QUARTIER BLATIN et l'Association EFOTIS offrent (si si !) aux joueurs un Grandeur Nature. 75 participants (maxi), par groupe de 2 ou 3 personnes, sont attendus. Date limite d'inscription : le 5 Novembre auprès de : Quartier Blatin, 3 rue Blatin ou bien : Ass. EFOTIS, 73 rue Saint Alyre, 63000 à Clermont-Ferrand. Vous pouvez aussi passer au club, 2 rue de la Tour d'Auvergne du Vendredi 20h au Dimanche 20h.

CAEN

Le premier **Forum du Jeu** aura lieu les 12 et 13 Novembre dans l'enceinte du chateau et à l'église du Saint Sépulcre. De très nombreuses démonstrations (JdR, Wargames et Grandeur Nature) sont au programme, organisées par les membres des clubs les Messagers d'Elendill et les Chevaliers du Toucan. Dans le cadre de ce forum, un tournoi se déroulera sur les 2 jours et les joueurs devront participer obligatoirement à une partie sur table "traditionnelle" et au GN organisé pour l'occasion. 100 personnes maximum sont attendues. Inscriptions avant le 30 septembre auprès de Jean-Luc BIZIEN, 61 rue de Geôle, 14000 CAEN. Tél : 3186-51-75. Nota : l'hébergement est compris dans le prix (180 frs par pers).

LYON

Pour les 12-17 ans, un stage axé sur les jeux de rôle et les simulations historiques est proposé du 2 au 7 Novembre par le club lyonnais "Les Paladins des Traboules", l'association GAEL et le magasin "A vous de jouer". Il est même envisagé un grandeur nature. Tous renseignements au siège de l'UFCV de Lyon, 8 rue Constantine, 69281 Lyon Cedex 01. Ou contacter les "Paladins" (J-P Boillon) au 78-36-34-30 ou au 78-38-25-41.

LIMOGES

Les 22 et 23 Octobre 88, la boutique "La Lune Noire" le club "La Compagnie Grise" et l'association "A l'Aise" (bandes dessinées) organisent le 4° **Salon du Jeu de Simulation de Limoges** au Palais des Bénédictins. Avec des JdR, des Wargames et des Jeux de Plateau, vous pourrez aussi rencontrer de nombreux auteurs (Croc pour Animonde, Quentin Lequeux pour l'Arc et la Griffe, Duccio Vitale pour Mai 68 et Croisades, Nicolas Thery pour Berlin XVIII, Gérard Delfanti pour Full Metal Planet et plein d'autres). Le thème des parties proposées lors du salon sera 'les Mystères Marins'. Entrée libre pour tous ; renseignements à La Lune Noire, tél : 55-34-54-23.

IVRY

Soutenu par l'OMJ d'Ivry et organisé par les membres du club "le Grenier des Légendes", le second tournoi de ce club : **Les Imaginaires 88** aura lieu les 1° et 2 Octobre. Au programme : AD&D, SuperGang, Rêve de Dragon, Légendes, Empires et Dynasties, Runequest, Maléfices et l'Appel de Qui vous savez. L'année dernière, sans presque aucune annonce dans la presse, ils avaient reçu 150 personnes (en majeure partie de la région parisienne et du Val de Marne). Gageons que cette année, plus de 200 joueurs se déplaceront. Pour tout renseignement, vous pouvez téléphoner à Nicolas Rameau au 46-70-38-23 ou Patrice Gard au 46-58-42-72.

LES MUREAUX

Le club "Les Loups de l'Apocalypse" organise à la Médiathèque des Mureaux un **tournoi** sur les règles AD&D, AdC, RuneQuest, Stormbringer, Paranoia et Star Wars. Pour tout renseignement, LLdl'A, 4 rue des Prés, Arnouville-lesMantes, 78790 Septeuil. Ou téléphonez au 30-93-99-39.

fanzines

TUNNELS & TROLLS

Le club HOCUS-POCUS (Institution du Sacré-Coeur, 91620 La Ville-du-Bois) a obtenu l'autorisation d'éditer, en France, la traduction de deux "fanzines-fascicules" sur le jeu Tunnels & Trolls : "Labyrinthe" et "Les Souterrains de Tonton- l'Affreux" (aucun rapport avec les sous-sols de l'Elysée) qui sont des aventures-solo dans la grande tradition des modules T&T (On a lu : c'est plein d'idées marrantes !). Vous pouvez les trouver d'ores et déjà dans certaines boutiques qui ont accepté de les distribuer (lesquelles, monsieur hocuspocus ?). Mis en vente pour, respectivement, 20 et 15 francs, les gains ainsi réalisés devraient permettre aux membres du club de fabriquer un nouveau fanzine de qualité supérieure. En attendant de savoir dans quelles boutiques vous pouvez les trouver, écrivez au club en y joignant un chèque + 5 frs de frais d'envoi.

COURAGE !

Dans la série, on encourage les bonnes volontés : il a 15 ans, des idées et des rêves plein la tête, du courage à revendre et une machine à écrire qui fait des fautes d'orthographe. Il se nomme Patrice DUVAL et il fait un zine à lui tout seul : "ENIZ". Ca parle de Blood Bowl, Sombre Cauchemar et Paranoia, avec en prime des idées et même un fait divers authentique horrible ! Par correspondance uniquement en écrivant à Patrice DUVAL, 13 rue Edouard Herriot, 74300 Cluses. Sans oublier 16 frs en chèque à son ordre. Vas-y mon gars, Robert Hersant a sûrement commencé pareil que toi !

BELPHEGOR

Sous l'égide de Sébastien Crozier (qui ?), cette association édite et distribue de multiples fanzines, ce qui rend bien des services aux créateurs en leur fournissant une infrastructure et des coûts d'impression très réduits. Sont disponibles, entre autres titres : TRAHISON ! n°16



(15frs ; sur Diplomacy), LOI ET CHAOS n°2 (17frs ; sur RuneQuest), L'ANTRE DU DRAGON n°5 (12frs ; sur Légendes), WALTER PPK n°7 (15frs ; AD&D, AdC), MELUZINE n°2 (20frs ; Informatique et JdR), ALIA n°0 (20 frs ; AdC, divers). D'autres titres seront disponibles dans le futur. On tâchera de vous en informer. Vous pouvez les commander en écrivant à Belphégor Association, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris. Toujours sans oublier de joindre un chèque (faut bien qu'ils vivent ces gens-là !).

Nouveautés

On le sentait venir depuis quelques temps ; l'année 88, bien qu'elle ne soit pas encore terminée, est d'ores et déjà une des années les plus prolifiques qu'ait connu le jeu en France. Le Plein de nouveautés, et plein de traductions.

GDW

Fans de Traveller et de Megatraveller, réjouissez-vous, le Journal de la TAS n'est pas mort. Il revient sous la forme d'un **"Digest"** avec des scénar', des suppléments de règles, du matériel, etc... Le tout pour MT (MegaTraveller), Twilight 2000 et 2300 AD. Le premier supplément de MT arrive : **Rebellion**. Attention aux erreurs de typo. Mais vous pouvez toujours commander l'errata en utilisant le bon de garantie.

Les autres productions de GDW sont : le module n°5 pour **Assault** (appui tactique par l'aviation pendant la 3° Guerre mondiale), un nouveau JdR de science-fiction **Space 1889** pour début 89 dont l'action se passe en Angleterre en 1889 (Thomas Edison vient de se crasher sur Mars !). Un univers parallèle assez baroque et déroutant mais on vous en reparlera ultérieurement car ce jeu est destiné à devenir le produit leader de GDW.

CHAOSIUM

Il est question de la sortie d'un (nouveau) livret sur Glorantha permettant d'adapter ce monde à RUNEQUEST III. Ca s'appelera **World of Glorantha**. **Trollpack** va être ré-édité pour la même version de RQ. De plus, la série des adaptations de l'oeuvre de Moorcock n'est pas terminée. Un livret sur le thème du "Champion Eternel" fera la description du Multivers qui transparait dans toute son oeuvre. Il y aura aussi tout un passage sur CORUM (pour ceux qui pensent que la série est terminée, il reste Oswald Bastable, Jerry Cornelius, Karl Glogauer, Ulrich von Bek, Erekosë et bien d'autres...).

En 1989, vous pouvez vous attendre à la "suite" de RuneQuest : HEROQUEST.

AVALON HILL

Pas grand chose si ce n'est un nouveau supplément pour ASL **West of Alamein**, et un jeu de plateau : **Kremlin**.

GAMES WORKSHOP

Pas grand chose non plus à part un nouveau jeu de combats tactiques en voiture : **Dark Future**.

Pour tous les imports, nous vous conseillons de téléphoner à votre boutique habituelle pour savoir s'il est disponible. Sinon, si vous habitez la région parisienne, vous avez toujours la ressource d'aller à l'Oeuf Cube, 24 rue Linné, 75005 Paris.

ICE

Quelques petits imports vont arriver en Septembre dans votre boutique. Une nouvelle campagne pour MERP : **Shadow in the South**. Après les 2 premières forteresses ("Weather Top" et "Teeth of Mordor"), la 3° vient d'être construite : **Halls of the ElvenKing**.

Space Master nouvelle Version comprendra des règles légèrement remaniées et le "Space Master Companion". L'écran de SM sortira en même temps. Bonne nouvelle, on n'y croyait plus.

FASA

Pour Battletech, la 5° Maison, **House Davion** étendra la gamme de ce jeu qui prend de plus en plus d'importance.

La production française se porte de mieux en mieux. Moins d'importations et plus de créations dans les jeux mais aussi dans les figurines (voir Armaggedon et Dark Horse).

SOCOMER Editions

Un petit ralentissement dans nos productions pendant l'été : sortie ce mois de **Charges listes d'armées**. Le Dossier Spécial **Mer de java** est prévu pour la mi-Septembre. Il sera distribué par...

HEXAGONAL

Traduction pour Septembre des "Rangers of the North" : **Les Rangers du Nord**, un module JRTM.

LUDODELIRE

Enfin il est arrivé (hosanna au plus haut des jeux !), FULL METAL PLANET est disponible. Plus de détails dans notre prochain numéro.

ORIFLAM

Hawkmoon : En voilà un jeu qui a fait du bruit : traduira, traduira pas ? La décision a été prise de le sortir en français et c'est tant mieux. Le gros risque étant que la série de Michaël Moorcock ("Hawkmoon") est totalement indisponible en français (néanmoins, elle est prévue pour fin Septembre chez Presses-Pocket). Hawkmoon fait parti du cycle du "Champion Eternel" et bénéficie d'une grande notoriété dès le départ. Le système utilisé est entièrement compatible avec celui de Stormbringer et devrait faciliter son apprentissage. Par contre l'univers du jeu est assez déroutant: un Moyen-Age post-apocalyptique avec de la technologie très (très !) puissante. A noter que la boite a été considérablement enrichie (par les créateurs d'Oriflam) par rapport à la version américaine.

Pour fin Octobre, un supplément Stormbringer, **Le Voleur d'Ames** qui compile "Le Voleur d'Ames" susnommé et "L'Epée Noire" avec en prime de nombreuses régions des Jeunes Royaumes à découvrir. Toujours pour fin Octobre, sortie de la version française du jeu de plateau : **Fury of Dracula**. Il s'appelera bien entendu "La Fureur de Dracula". Avec, comme on peut s'y attendre de la part d'Oriflam, de nouvelles cartes d'événements,et autres rajouts (mais où s'arrèteront-ils ?).

Broos, le magazine-zine de RQ est prévu pour Octobre.

En préparation, un livre sur les **Dieux de Glorantha** (traduction) avec (mais oui, vous avez trouvé !) des documents jamais encore publiés ("Notes de la Dent du Wyrm", des données originales sur les dieux comme des prières, des rituels, des poèmes, l'histoire de ces dieux, etc...) et un scénario de 16 pages.

En Décembre, sortie d'un JdR de SF de Michel Gaudo (auteur de Maléfices), dont le thème est la conquête des étoiles de 1988 à 2150. Avec des suppléments réguliers en 89 qui viendront enrichir un jeu surtout basé sur la description d'un univers.

Fans de Stormbringer, patientez jusqu'en 89 pour voir arriver l'**Atlas des Jeunes Royaumes** (entièrement créé par des français) qui détaillera chaque pays.

Et pour finir, en février 89, un jeu de plateau de Pierre Cléquin (auteur de Baston) intitulé du nom prometteur : **La Conquête de l'Oeuf**. (?)

JEUX DESCARTES

Deux traductions sont maintenant disponibles en magasin : **James bond 007** (Oh ! James) et **Terror Australis** (ou Cthulhu chez les kangourous !), un supplément pour AdC en Australie en 1920. En page 7 de Graal, vous trouverez un banc d'essai sur JB 007. Quant à Terror, on l'examinera ensemble dans le prochain.

WarHammer RPG est prévu pour fin Septembre début Octobre.

SCHMIDT

Cette maison n'est pas une spécialiste du jeu de rôle (à part Chill et l'Oeil Noir) mais elle s'apprête à sortir **Marvel Super Héros** en français. Peut-être est-il déjà en magasin au moment où vous lisez ces lignes ?

TRANSECOM

Sortie des modules **DL3 et 4** (série Dragonlance) et pour Septembre, la traduction d'**Unearthed Arcana** (je vais enfin pouvoir jouer mon cavalier-barbare-acrobate-gnome des profondeurs !)

figurines

PRINCE AUGUST

Dans la série **Middle Earth**, voilà la suite avec les cavaliers de Rohan avec par ordre d'apparition à l'écran : l'archer, le porte-étendard, l'officier, le standard et, venant majestueusement, le Prince d'Eothrain et le Roi Theoden.

ARMAGGEDON

Les nouveautés de cette jeune société sont des petites merveilles (un mago comme on en voit rarement, des aventuriers de SF et toujours des Marines de l'Espace). Des mauvaises langues disaient que les figurines d'Armaggedon manquaient d'épaisseur ; le problème est maintenant réglé, il n'y a qu'à voir le magicien !

DARK HORSE

Une nouvelle marque de figurines bien française d'après des dessins de Larry Elmore (illustrateur de la série Dragonlance) et gravée par Ian Lungold. Seront disponibles à la fin du mois 42 figurines plus une production de 6 à 10 modèles par mois (des monstres surtout). Elles sont distribuées par Jeux Figurines Production.

AGMAT CITADEL

Les dernières productions que vous trouverez en revenant de vacances sont : un squat nain à moto, de l'artillerie eldar, des pirates de l'espace, des montures reptiliennes (pour Space Marines plastiques), une charette pour aventuriers, des arbaletriers orques, des gob', une machine du chaos et des trolls et ogres pour Bloodbowl. Bonne cuvée !

DIVERS

"J'ai l'honneur de vous annoncer la création d'une société de distribution de jeux spécialisés (JdR, Wrg, Jeux de réflexion) dans le département de l'Essonne : LES 2 TROLLS." En plus, ils comptent donner des renseignements sur les clubs de la région et organiser des tournois dans les communes. Contact : Muryel STIOUI, 18 rue de l'Ile de France, 91860 Epinay sous Sénart. Tél : (1) 69-39-53-82.





Vous êtes lassé de pourfendre des monstruosités défendant des piles de trésors. Vous voulez incarner un personnage beau, intelligent et cultivé. Vous recherchez l'exotisme, l'action, la passion. Vous souhaitez être un héros. JAMES BOND 007 est le jeu qu'il vous faut !
Voici enfin traduit en français le jeu de rôle qui a su séduire tant d'anglophiles. Les fans du personnage des romans de Ian Fleming ne peuvent que se réjouir car il s'agit là d'un ouvrage bourré de qualités.

james bond 007

MON NOM EST BOND JDR... JAMES BOND JDR



RIEN QUE POUR VOS YEUX

De prime abord, on est saisi par la qualité de la présentation. Sous la forme d'un livre unique, les règles sont clairement mises en page et leur lecture en est rendue très agréable. Elles sont émaillées de notes fournissant des exemples ou des éclaircissements en vis à vis du point enoncé. De plus, 70 photos en noir et blanc tirées des films viennent illustrer les différentes parties avec beaucoup d'à propos.

JAMAIS DE DES, JAMAIS !

Ce jeu n'est pas uniquement destiné à faire incarner au joueur le célèbre 007. N'importe quel membre actif du M.I.6 peut se voir confier une mission. Si l'on ne souhaite pas incarner un des nombreux agents présents dans les films (dont les caractéristiques sont données), on pourra créer de toutes pièces le sien.
Contrairement à la grande majorité des jeux de rôle, le hasard ne tient ici aucune place dans le processus de création. Le joueur gère un capital de Points de Génération pour déterminer les attributs de son personnage. La valeur de ce capital dépend du rang du PJ : recrue (3000 points), agent (6000 pts) et "00" (9000 pts). Le rang est décidé par le Maître suivant le type et la difficulté de la mission qu'il a prévu de faire jouer.
Avec ses points de Génération, le joueur "s'achète" ses caractéristiques. Elles sont au nombre de 5 : la Force, la Dextérité, la Volonté, la Perception et l'intelligence. Chacune prend une valeur allant de 5 à 15, le coût variant de 0 à 1350 points. Puis il faut décider de l'apparence de l'agent (terme générique pour les employés du M.I.6). Plus l'on souhaite avoir l'air banal, plus cela est cher ! Avoir une apparance "sensationnelle" ne coûte presque rien mais, en contrepartie, on a plus de chances de se faire reconnaître par l'ennemi. Ensuite, le joueur choisit si son agent possède ou non une faiblesse. De la peur des serpents à la superstition, en passant par l'attirance pour les membres du sexe opposé (comme notre brave James), elles sont susceptibles de mettre du piment dans vos parties. Selon son importance chaque faiblesse rapporte un bonus de points de génération.
Enfin, il faut effectuer l'achat des compétences connues ainsi que leurs niveaux respectifs. Ces compétences recouvrent globalement tout ce qu'un agent peut faire en mission ainsi que quelques vilainies réservées aux PNJ (Torture). On y trouve bien sûr le *combat au corps-à-corps*, la *conduite automobile* ou le *sixième sens* (vital pour un agent expérimenté) mais aussi la *séduction*, le *déguisement* ou la *cryptographie*. A chaque compétence correspond une chance de base calculée le plus souvent en faisant la moyenne de deux caractéristiques et en y ajoutant le niveau atteint (de 1 à 15 ou 0 pour une compétence non maîtrisée). Cette chance de base se situe donc entre 5 et 30. Si le personnage a exercé un métier avant d'entrer au M.I. 6, il disposera d'un bonus de points de génération à dépenser dans les compétences en rapport avec son ancienne occupation (mais il sera alors plus vieux et plus célèbre). Il bénéficiera également de connaissances supplémentaires.
En dernier lieu, le personnage se voit attribuer trois talents : Connaisseur, Photographie et Premiers Soins. Ces talents ont une chance de base de 20 (réussite certaine pour une tâche normale). Etre connaisseur, c'est savoir apprécier les bons vins, respecter l'Etiquette, etc... C'est une partie de ce qui donne sa 'classe' à James Bond et il s'agit plus dans le jeu d'une facilité sociale que d'une véritable compétence.
En fin de mission, l'agent gagne un certain nombre de points d'expérience qui sont à peu de choses près régis comme des points de génération. Ce nombre dépend de la réussite de la mission, du rang du personnage et, fait qui mérite d'être signalé, de la qualité de l'interprétation du personnage.
Ouf ! Vous pouvez reposer votre crayon et votre gomme et enfin vous saisir de vos fidèles dés de pourcentage. Mais comment ça marche ?

ON NE JETTE QU'UNE FOIS

Précurseur dans le domaine du jeu à table unique, James Bond possède un système tout à fait plaisant. Un seul jet de pourcentage permet de déterminer la réussite et, le cas échéant, la qualité d'une action.
A chaque tentative du personnage (tant physique qu'intellectuelle) dont l'issue n'est pas certaine est associée un Facteur de Difficulté (FD). Ce FD est compris entre 1/2 (extrêmement difficile) et 10 (trivial). Pour une action normale, il est de 5. Il est alors multiplié par la chance de base de la compétence requise ce qui donne la Chance de Succès (CS). Si les agissements de l'agent ne correspondent à aucune compétence, le Maître doit estimer les caractéristiques mises en jeu et calculer la CS en en faisant la moyenne. Le résultat du jet de dés donne alors la

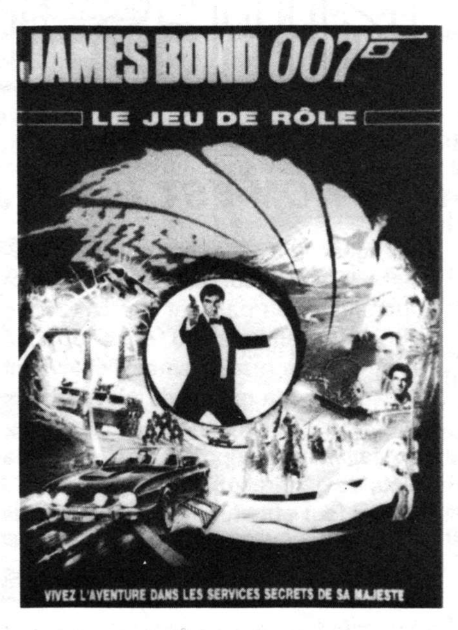
Qualité de Réussite (QR) en fonction du rapport Résultat / CS.
La QR indique le temps pris par une action, la véracité d'une information ou l'efficacité d'un coup. Tout ça en un seul jet ! Que les calculophobes se rassurent, il n'est pas nécessaire d'avoir des agents dont toutes les caractéristiques sont à 10 pour pouvoir jouer ! La table unique dont il est question plus haut est une simple table de multiplication reproduite sur la feuille de personnage. La Qualité de Réussite est donnée par une autre table unique.

SURVIVRE ET LAISSER MOURIR

Les combats sont monnaie courante dans les aventures de James Bond. Il fallait donc les rendre d'une façon attrayante apte à recréer l'ambiance des films, quitte à sacrifier le réalisme. C'est en effet l'action, le mouvement, en un mot l'énergie des scènes de bataille (et bien sûr pour cela la jouabilité) qui sont privilégiées par le système.
Les combats se décomposent en rounds de 3 à 5 secondes. Au début d'un round, chaque joueur déclare son intention et le Maître celles des PNJ, par ordre de *Vitesse croissante*. Les actions se déroulent alors par ordre de *Vitesse décroissante*. Les agressions sont réglées par l'utilisation des compétences *Combat à distance* et *Combat au corps-à-corps*. Le Facteur de Difficulté est ajusté en fonction des circonstances (cible dissimulée, surprise, esquivant ; visibilité réduite, l'attaquant se déplace, etc...). Une fois le FD final établi, un seul jet est suffisant (sauf situation extraordinaire, ex : le combat au corps-à-corps de deux cavaliers peut donner lieu à un jet d'*équitation*).
Chaque arme possède une *Classe de Dégâts* et à celle-ci correspond le type de blessure infligée en fonction de la Qualité de Réussite. Il existe six niveaux de blessure différents pour un personnage (en dehors de la Pleine Forme) : étourdissement, blessures légères, moyennes, graves, coma et mort.
A chaque nouvelle blessure, l'état de la victime empire. Ex : un blessé Moyen recevant une blessure Légère devient un blessé Grave. S'il avait reçu une blessure Grave, il serait tombé dans le coma. On peut diminuer le niveau des blessures grâce aux Premiers Soins mais seules les vertus bénéfiques du temps (et d'une éventuelle hospitalisation) peuvent guérir un personnage.

L'ETOFFE DES HEROS (Euh... Moonraker ?)

Ce qui a fait le succès de James Bond rpg outre-atlantique, c'est avant tout qu'il s'agit d'un jeu "pro-joueur" (!). Ceci peut vous sembler être le cas de la pupart des autres jeux de rôle mais détrompez-vous ! Ainsi jamais vous ne verrez de film dans lequel James Bond se ferait manipuler ou se verrait souffler la vedette par un second rôle ou même résoudrait l'énigme en deux coups de Walter PPK. Tout simplement parce que JB est un *Héros* et c'est ce que le Maître doit faire ressentir à ses joueurs.



Mais à quoi reconnait-on un Héros ? Facile, il a un comportement héroique. Mais courir sous les rafales de mitraillette, accomplir les cascades les plus impressionnantes ou s'opposer à un ex-colonel nazi avec un crayon à papier pour seule arme risque fort de nuire à la santé de notre héros postulant. Aussi les *Points d'Héroïsme* (PH) viennent à son secours. Leur dépense permet de réaliser tous ces petits miracles que vous avez vus le beau James accomplir. Leurs utilisations sont multiples mais la plus courante consiste en la modification de la QR d'une action. Un PH permet d'améliorer d'un rang une de ses propres QR (ex : QR 2 à QR 1) ou de diminuer l'efficacité d'un ennemi (ex : de QR 4 à l'échec). On peut dépenser plusieurs points en une fois mais en général, on les économise. D'autres applications peuvent être de trouver immédiatement un objet désiré (ex : une voiture avec les clés sur le contact), de réussir à s'accrocher à la queue d'un avion en vol ou de créer une diversion quand un ennemi vous tient en joue.
L'utilisation de ces Points d'Héroisme n'est conditionnée que par l'imagination de l'agent, les circonstances (le Jugement Suprême du Maître de Jeu) et leur nombre.
Note amusante : pourquoi n'y aurait-il que les agents qui en profiteraient ? Les PNJ les plus importants sont nantis eux de *Points de Survie* qu'ils ne peuvent utiliser qu'en défense mais qui ont le même effet que les PH. Ceux-ci permettent souvent au Méchant Principal (MP) de lancer ce cri, alors que son hélicoptère va s'écraser contre une falaise : "Je reviendrai et je me vengerai !".

UNE VRAI MINE D'OR (GoldFinder)

Le reste des 160 pages de règles est une mine de renseignements et de détails sur le monde dans lequel évolue James Bond. Car s'il s'agit bien de la même planète, le monde de Bond a une saveur bien particulière. Tout y est accentué et le manichéisme y est de mise. On ne se déplace que de Palace en Casino, de station balnéaire en hôtel particulier, de station de sport d'hiver en île privée. L'argent n'est pas un problème et un agent n'aura jamais à se préoccuper des contingences matérielles (dans la limite du raisonnable). Les méchants sont toujours psychopathes et les beautés fatales (au moins pour le coeur).
Les PNJ jouent bien sûr un rôle prépondérant dans les aventures des agents du M.I.6. Aussi, pas moins de 7 chapitres sur 20 leurs sont consacrés. Des méthodes de séduction de la Maitresse du Méchant aux caractéristiques moyennes des civils, tout y passe. On trouve dans un chapitre très bien documenté la description des alliés et des ennemis de Bond, chacun accompagné d'un background précis. Les structures et le personnel du M.I.6 sont aussi étudiés ainsi que ceux de la terrible organisation criminelle TAROT.
Quand Bond n'est pas dans un paysage grandiose, poursuivi par une armée d'ennemis, on le trouve dans de fastueuses capitales de par le monde. Des informations sur six d'entre elles sont fournies, telles que les caractéristiques des grands hôtels, le comportement des indigènes, l'implantation des différents services secrets, etc. Il faudra malgré tout faire pas mal de recherches si l'on veut jouer un scénario dans une de ces villes, les renseignements se bornant au srict nécessaire.
Reines également dans les films, les scènes de poursuite se voient consacrées un chapitre entier. La procédure

est simple par rapport à la multitude de situations possibles mais relativement efficace. Un système novateur intérressant permet aux protagonistes, au début de chaque phase de poursuite, d'enchérir sur le facteur de difficulté des manoeuvres à tenter. Celui qui emporte l'enchère a l'avantage mais doit réussir une action plus ardue.

Une petite aventure en solitaire de qualité honnête, destinée à l'aprentissage des différents points de règles vient clore l'ouvrage. On peut regretter à ce sujet qu'aucun vrai scénario n'accompagne les règles. Mais bon, on ne peut pas tout avoir !

Enfin, pour la bonne bouche, j'ai gardé le chapitre du matériel pour la fin. James Bond serait-il aussi célèbre s'il ne possédait pas tous ces gadgets et ces véhicules fantastiques ? On trouve là la description de la fameuse Aston Martin DB-V qui a fait rêver plus d'un espion en herbe. A ses côtés reposent comme dans un musée la non moins fameuse Lotus Esprit (amphibie) ou l'Acrostar, le mini-jet vu dans *Octopussy*. Quant aux gadgets, tout ce qu'on peut leur reprocher est de ne pas être plus nombreux (à peine deux pages). Mais Jeux Descartes annonce la parution prochaine du *Manuel du Service Q* qui est entièrement consacré au matériel de mission.

FICHE TECHNIQUE

JAMES BOND 007 : le jeu de rôle (JB 007 : the role-playing game) espionnage
scénario et mise en scène : votre maitre de jeu préféré
avec dans le role principal : vous
argument : des agents des services secrets britanniques dejouent les plans d'un criminel avide de pouvoir et d'argent.
produit par : Victory Games et Jeux Descartes, dans toutes les bonnes boutiques

DANGEREUSEMENT VOTRE (les films dont vous êtes le héros)

Ce qui fait le succès de ce jeu peut aussi lui causer pas mal de difficultés. En effet un jeu qui s'appelle James Bond a intérêt à parler de James Bond, on ne peut y echapper. Sur les scénarios existant dans la langue de Shakespeare, il n'y en a que deux d'originaux. Les autres sont directement inspirés des films, ce qui risque de nuire à leur intérêt pour peu que le ou les joueurs les aient vus. Il est à souhaiter que Jeux Descartes, qui annonce déjà la traduction de ces modules, incite à la création de scénarios originaux. Le travail requis de la part du MJ pour obtenir des scénarios de la qualité et de la richesse de ceux actuellement sur le marché s'avère en effet considérable. Affaire à suivre...



LE PLAISIR DE JOUER (The Living Delight)

Le jeu, de par sa nature héroique, gagne à n'être joué que par un, voire deux joueurs. Imaginez tout un groupe tentant de séduire une belle inconnue ! Il constitue une très agréable introduction dans le domaine du JdR. Un joueur débutant n'aura pas à s'embarrasser d'un fatras de règles inutiles pouvant mettre un frein à ses qualités d'acteur. James Bond JdR est avant tout un Jeu de ROLE.

A la relecture de cet article, je m'aperçois que j'ai été plutôt positif dans mes critiques mais il y a une bonne raison à cela : ce jeu est BON.

Essayez-le !

Mon nom est Bura...
Stéphane Bura



essai:

EMPIRES et DYNASTIES

Au plus profond de la sombre grotte de *Kaberdiin*, *Elianne* venait de poser son havresac, satisfaite d'avoir pu trouver un refuge pour elle et ses compagnons. L'oreille tendue, elle perçoit avec crainte les hénissements des chevaux dans le lointain : les cavaliers de l'Empire ne sont pas loin, mais il leur faudrait des jours pour la retrouver dans ce dédale de tunnels et de grottes... Rassurée, elle s'installe plus confortablement, lorsque, soudain, un de ses gestes fait écrouler tout un pan de mur rocailleux, découvrant une pièce aux murs lisses et légèrement lumineux.
A l'intérieur, une série de six cylindres métalliques sont soigneusement alignés ! Des *Cylindres de Fezer* ! Elle comprend mieux maintenant la raison qui a poussé les prêtres de l'Empire à s'intéresser de plus près à son village. *Tinroel le Nasherman* n'avait donc pas menti !
Depuis quelques années, le *Shubermanii* est en efferverscence, car les prêtres de *Mangor* donnent de véritables fortunes pour obtenir ces objets étranges aux propriétés inconnues. Suffisamment de *kerdos* pour obtenir un poste d'importance dans le nasher... mais aussi pour s'attirer les pires ennuis !
Nasherman, Shubermanii, Mangor, Fezer, autant de noms qui vous deviendront familiers au fur et à mesure de la découverte du nouveau jeu de rôles médiéval fantastique français de *Patrick Durand-Peyroles*. Un jeu de rôles dont la richesse de l'univers vous surprendra, contrairement à ses règles. GRAAL votre fidèle serviteur l'a donc testé et vous soumet son humble avis.

*

FANTASTIQUE ET REAHLISTE !

REAH, PLUS QU'UN MONDE, UN UNIVERS...

Commencer par l'univers de *Reah* n'est que pure justice, tant est impressionnant le magnifique travail de son auteur. Mais jugez par vous-même :
Reah, c'est une grande carte bicolore où vous découvrez l'empire de *Ney-Dora*, s'étendant sur plusieurs milliers de kilomètres et englobant les provinces du *Shubermanii*, du *Sheram'an* et du *Nodekan*. Au delà, un pays civilisé comme *Amodan* paraît faire exception parmi les contrées sauvages du *Kilermz*, du *Rotzavan*, du *Bethashavanel* ou celles, plus mystérieures, du *Kan* et de *Thabor*. Mais peut-être votre attention se portera-t-elle sur le *Yun-Shunten*, patrie de la Guilde des Navigateurs, dont les navires, parfois plus vastes qu'une ville entière, sillonnent sans relâche les immenses océans réahniens.
Toutes ces régions sont décrites précisément, en détaillant leur climat, leur relief, leur structure politique, leur influence et leur population, sans oublier un bref aperçu historique ! De plus, l'auteur a eu l'intelligence d'ajouter les plans des deux plus importantes cités impériales, *Phéarys* et *Mangor*, permettant ainsi au meneur de jeu de posséder un environnement adapté pour débuter sa première campagne.

Quant à l'univers social, il est à la hauteur de ce que l'on pouvait attendre :
Six classes sociales constituent la structure de la société réahnienne. Au bas de l'échelle, l'*Adraki* (le peuple) et le *Guisdeshi* (les militaires) parmi lesquelles les personnages joueurs choisiront leur origine. Qu'ils soient miliciens, paysans, artisans, marchands, marins, gens des villes, gens des routes ou même esclaves, tous auront la volonté de progresser dans l'ordre social. *Kordeshi* (les guildes), *Garmanii* (la justice), *Nashe* (petite noblesse) ou *Kade* (grande noblesse), autant d'objectifs à atteindre, bien trop éloignés pour une seule vie ! C'est pourquoi le jeu vous propose de guider le destin d'une dynastie dont votre premier personnage sera le fondateur...
A lui de se marier et d'avoir une descendance, à lui de choisir avec soins les orientations de son existence, car ses fils et filles hériteront d'une partie de ses connaissances. Et si votre dynastie prospère, sans doute aurez-vous la joie de voir l'un des vôtres entrer au service d'un temple et grâce à la puissance de son culte réaliser de mystérieux *Prodiges Etranges*...

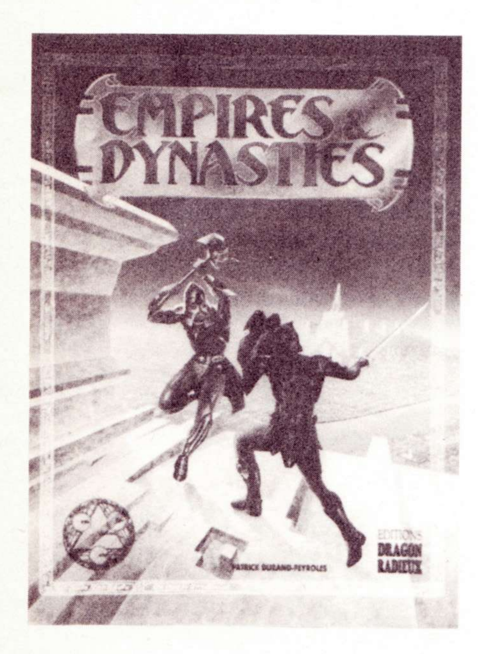
Une nouvelle fois, vous serez étonné par la richesse de l'univer de Reah : culte *Ela'amite*, culte du *Dieu Unique et Fort*, ou cultes Animistes et Elémentalistes, chacun d'eux possède ses temples où sont enseignés les mystères de la religion. La description détaillée des cultes et temples apprendra d'ailleurs beaucoup au Maître de Jeu sur la vraie nature de la magie et l'histoire ancienne de Reah, aussi appelée la *Légende des Temps Gris*.
Avec plus de 140 Prodiges Etranges, la magie reahnienne risque d'en surprendre plus d'un : à côté des classiques Boule de Feu et Invisibilité, on peut en effet trouver des *Voyages dans les Songes*, *Exaltation de Foule* et même *Télé-Vision* ! Il existe aussi une palette suffisamment étoffée d'objets magiques pour permettre au Maître de Jeu d'imaginer les siens en connaissant les limites du raisonnable pour Reah.

Enfin, les créatures n'ont pas été oubliées, elles sont classées en trois ca-

tégories : celles du plan d'existence matériel (notre monde reahnien de tous les jours), celles du plan des âmes (monde des spectres, esprits et fantômes) et enfin, celles du plan divin (tels les familiers, les génies et les *hologs*). *Borescanii, coret, brassien, argutar, craven, son-son, daz'edinezi, egudilh, midraï* : cette énumération incomplète donne une idée de l'importante créativité de l'auteur qui a su éviter les pièges de noms dépourvus de poésie.

D'ailleurs, si une grammaire et trois aphabets reahniens sont proposés, c'est bien pour inciter le Maître de Jeu à utiliser ces mots aux consonnances exotiques, propices au dépaysement dans un jeu qui reste essentiellement fondé sur la parole. Les joueurs sont invités de même à plonger dans cet autre univers en nommant leur personnage avec les suffixes caractéristiques de leur province natale.

Un tel souci du détail, géographique, politique, social, religieux, magique et linguistique fait d'EMPIRE ET DYNASTIES l'un des meilleurs jeux de rôles actuels quant à l'originalité et à la fécondité de son univers.



UN SYSTEME DE JEU DECEVANT

Au départ, tout va bien : la présentation en deux colonnes est agréable, espacée et ponctuée d'illustrations qui, comme celles des armes, placent le lecteur dans les meilleures dispositions.

La création du personnage est partiellement aléatoire : le joueur tire un dé, puis se réfère à une table pour connaître le nombre de points (de 40 à 75) qu'il va répartir parmi les cinq caractéristiques mentales (Intelligence, Culture, Volonté, Communication, Psychisme) et physiques (Force, Endurance, Réflexe, Dextérité et Perception) qui s'échelonnent de 1 à 10. Ensuite, on détermine la taille et l'âge du personnage qui pourront modifier les caractéristiques maintenant exprimées sous forme de pourcentage.

Le joueur peut aussi choisir de créer tout d'abord les parents de son personnage qui héritera alors en partie de leurs caractéristiques. C'est d'ailleurs comme cela que vous perpétuerez votre dynastie.

Après les caractéristiques, vient le choix d'une origine sociale (qui sera celle des parents s'ils ont été créés) appartenant à l'Adraki (le peuple). Si vous décidez, par exemple, d'être fils (ou fille) d'artisans, vous aurez un nouveau choix à réaliser parmi les professions de maçon, forgeron, armurier, charpentier, orfèvre et compagnon.

Une fois le métier déterminé, on arrive au fort désagréable chapitre des compétences. Première mauvaise surprise, aucune d'entre elles n'est décrite. A vous donc de faire la différence entre *"Conversion d'objet, mise en val."* et *"Estimation / expertise"* ! Seconde mauvaise surprise, les déterminants du pourcentage de base des compétences dépendent parfois de caractéristiques discutables : pour *"Diplomatie"*, la Communication aura autant d'importance que... la dextérité! (Faut-il penser que l'on parle beaucoup avec les mains ?) Quant à *"Convaincre"*, c'est la Force qui a autant d'importance que la Communication ! (Une façon musclée de convaincre peut-être ?) Et pour la *"Séduction physique"*, on ne fait appel qu'à des caractéristiques mentales... Ce manque de cohérence est d'autant plus grave que l'univers réahnien est précis et rationnel.

Et le système de jeu révèle peu à peu ses faiblesses que nous nous contenterons d'énumérer pour les plus frappantes :

- Ambiguité quant au terme "compétence générale" qui n'est pas levée par l'exemple de création de personnage.
- Flou total quant à la récupération des points de vie ainsi que leur effet lorsqu'ils tombent à 0 ou en négatif.
- Dans le système de combat (attaque suivie de parade ou riposte) les dommages ne sont pas localisés. Du coup, quelle est l'utilité de possèder un heaume ?
- Renvoi à d'autres chapitres parfois faux (page 13, renvoi au chapitre 5 alors qu'il s'agit du 4...)
- Absence d'une table de modificateurs permettant de doser les pourcentages des compétences en fonction de la difficulté / facilité de l'action entreprise.

A côté de ces défauts, il faut noter l'utilisation pratique de la Table Générale de Résolution des Actions (TGRA) qui permet, d'un simple coup d'oeil, de déterminer la marge de réussite d'une action et donc d'en évaluer les conséquences.

Ainsi, la détermination du nombre de dès de dommages infligés par votre arme se fait en fonction du résultat de la TGRA.

*

FICHE TECHNIQUE

EMPIRES ET DYNASTIES : Jeu de Rôles en français de Patrick Durand-Peyrolles édité par les éditions Dragon Radieux.
Thème : antiquo-médiéval avec une touche de technologie.
Nombre de joueurs : 3 à 8 dont un MJ.
Materiel : une solide boite de jeu contenant un écran pour MJ en trois parties où l'on trouvera les tables les plus utiles, une grande carte bicolore de Reah à très grande échelle, un livret intitulé "Le monde de Reah" destiné aux joueurs, un autre de même taille (68 p.) nommé "La légende des Temps Gris" s'adressant au MJ et qui lui dévoile des aspects de Reah absents du premier livret. Les dés (4, 6, 8, 10 et 20 faces) ne sont pas fournis.
Prix : 215 FF.



POUR CONCLURE

EMPIRES ET DYNASTIES est un jeu à déconseiller à un Maître de Jeu débutant qui pourrait être dérouté par la richesse du monde de Reah et la simplicité confuse de ses règles de simulation. Par contre, si les extensions sortent comme prévues notamment en ce qui concerne la vie militaire reahnienne, un Maître de Jeu expérimenté pourra trouver avec ce jeu un terrain idéal pour réaliser de passionnantes campagnes dans un univers fouillé et profondément original.

Que la lecture des ouvrages Sacrés des Très-Saints-Temples de Phéarys et de Mangor vous soit bénéfique !

Bruno-André Giraudon

NB : Je remercie les joueurs du Club Loisirs Dauphine pour leurs judicieuses remarques lors de notre test.



MONSTRE EN MAIN

Vous connaissez Super-Guppy, l'avion en forme de baleine capable d'engloutir des carlingues entières et vous connaissez Léon Zitrone, celui qui couvre de sa voix et de sa masse la totalité de ses confrères ? Et bien EUROPA, c'est un peu les deux, une série monstre pour une idée complètement mégalomane. Seulement les rusés renards ne distillent les composants qu'avec parcimonie, comme Squad Leader, quoi. D'ailleurs la comparaison s'arrête là ; ASL est une série qui prétend disséquer tous les autres jeux, EUROPA, elle, les digère...

GEANT PEUT PLUS

Assez déliré (pour l'instant...): EUROPA est donc le titre d'une série de jeux de simulation historique éditée par GDW retraçant la totalité des opérations de la Seconde Guerre Mondiale sur le théatre européen au sens large, à l'échelle de la division et moins, à raison d'une boîte par campagne. Les titres parus jusqu'ici sont : CASE WHITE (invasion de la Pologne 1939), NARVIK (Norvège 1940), THE FALL OF FRANCE (sans commentaires 1940), MARITA-MERKUR (campagne des Balkans 1941), FIRE IN THE EAST (URSS 1941-1942), SCORCHED EARTH (URSS 1942-1944), THEIR FINEST HOUR (Bataille d'Angleterre et éventuel débarquement 1940) WESTERN DESERT (Egypte 1940-1943), TORCH (Afrique du Nord 1943), plus deux gamettes, SPAIN (éventuelle invasion de l'Espagne par l'Axe) et THE NEAR EAST (Moyen-Orient, Turquie comprise). Ouf !

L'ensemble est très beau, très lourd et donc très cher, mais les points forts sont très nombreux, à commencer par un système de mouvement-combat archi-connu et déjà acquis pour beaucoup, ce qui permet l'ingurgitation de la foule de règles améliorant le réalisme sans pour autant alourdir la mécanique.

Quelques chiffres donneront une idée de l'échelle. Par exemple, la campagne d'URSS 1941-1944 : 2 boîtes, 9 cartes soit 1,5 sur 3 mètres, 8000 pions, un week-end entier pour l'installer, des semaines pour y jouer et 1300 francs pour l'acheter... Oui mais à ce prix là on est ravi d'apprendre que c'est la deuxième division de sécurité slovaque qui gardait Kiev en Mai 42, (ce dont 99,98% des joueurs se foutent, mais les autres sont tellement contents...).



LE SYSTEME DE JEU

Le système de base est en lui-même assez simple : alternance mouvement -combat - mouvement mécanisé. Les zones de contrôle sont plutôt souples (passables à des coûts divers) mais elles interdisent le recul. Quant aux résultats des combats, ils sont sans surprise, on aurait d'ailleurs aimé plus de diversité, au moins plus de résultats intermédiaires entre les échanges, reculs et pertes de pas.

Ca se complique avec l'utilisation des effets blindés : ces effets sont matérialisés par des modifications aux jets de dés de combat allant de +3 à -4 et prennent en compte les capacités qu'a chaque type de troupe à utiliser des blindés en attaque, en défense ou en antichars. Ces capacités sont exprimées en fractions du nombre total de régiments que comprend chaque parti dans un combat. Par exemple, deux panzer divisions (pleine capacité en attaque donc +3) attaquent trois divisions d'infanterie et deux brigades antichar (rapport 2 sur 11 régiments au total soit -1 comme capacité antichar), le combat est résolu à +2. Le plus polyvalent reste quand même la division blindée mais ces pourcentages varient allègrement avec les circonstances et les nationalités.



Les autres pièces "de terrain" sont extrêmement variées en effets comme en nombre : brigades d'artillerie, ingénieurs de construction (forts, aéroports, voies ferrées...) ou de combat,

brigades antitanks, mitrailleuses, panzers d'assaut (!), régiments antiaériens, etc. A noter en plus que pas mal d'unités peuvent se scinder en leurs composants et un état-major, comme si le champ de bataille n'était pas déjà assez encombré... Pour couronner l'ensemble, on trouve enfin des marqueurs de ravitaillement et d'isolement, de voies ferrées coupées, des camions, des forts et beaucoup, beaucoup d'autres. Voilà pour l'armée de terre.

L'Aviation n'est pour une fois pas seulement matérialisée par de vagues points trimballés sur un display et intervenant mollement. Ici, chaque groupe aérien est représenté par un pion à l'échelle d'un pion pour 40 avions environ, ces pions étant basés sur la carte et pouvant donc y bouger. On distingue les types habituels : chasseurs, bombardiers, transports et tous les intermédiaires, chaque groupe possédant ses valeurs propres de mouvement, combat, attaque et défense, potentiel de bombardement tactique et stratégique. Le système de combat se fait par vagues entre les intercepteurs, les escortes et les vagues de bombardiers, ceux-ci une fois passés pouvant accomplir une mission sur un hexagone cible : bombardement des voies ferrées, des ports, soutien tactique au sol, et autres. Notez en plus pour l'aviation un système de remplacement des unités éliminées, des effets de la flak locale, des possibilités de réparer les avions endommagés, des parachutages, des planeurs, etc... Bref une intégration totale au niveau du jeu entre les deux composantes terrestre et aérienne trop souvent séparées.

La Marine, enfin, est pour l'instant la moins fournie des trois, mais la série n'est pas finie. Il existe quand même un pion pour chaque grande unité ou pour 4 à 6 destroyers ou sous-marins, chaque pion portant, outre des valeurs de mouvement et d'antiaérien, des valeurs de protection et de torpilles et trois valeurs pour les artilleries primaires, secondaires et tertiaires. Le système de combat est à l'essai dans l'épisode de la Bataille d'Angleterre, avec succès d'ailleurs, mais les seules grandes flottes présentes jusqu'ici sont la Royal Navy et la Kriegsmarine (la flotte Française est fournie mais n'intervient pas, et pour cause...). Manque surtout un système complet de mouvement et de zones maritimes ainsi que l'influence sur le ravitaillement.

OU EST LA REALITE ?

Il est facile de mêler le jeu et la réalité, comme en témoigne le récit qui suit, issu d'une partie réelle et destiné à montrer combien à l'aide de quelques pions il est facile de recréer n'importe quel type d'affrontement, la fureur des combats et la sueur versée n'étant que le reflet de ce que VOUS y mettez. Nous sommes un matin de Mai 42, en Crimée :
"Von Manstein se gratte le front. Il sait qu'en face, les Russes se sont formidablement retranchés derrière les murs de Sébastopol (un hex forteresse, trois hexs retranchés), mais ils sont épuisés et leurs unités sont loin d'être complètes (6 divisions dont 2 à l'état de cadres). Par ailleurs leur aviation est quasi-inexistante (2 groupes de 1-16 valeur 4/3). Il va falloir prendre la ville d'assaut, elle immobilise beaucoup trop de troupes : 4 divisions d'infanterie allemande (force 8), une division blindée (force 12) et quatre divisions roumaines (force 4), qui vont manquer à la grande offensive vers le Caucase. Von M. a heureusement en plus un large soutien aérien (8 groupes de J 87B valeur de bombardement 4, et 4 groupes de chasseurs Me 109E valeur 7/5) et une montagne d'artillerie dont toute l'artillerie de siège (valeur d'assaut totale 60).



Premier assaut au sud avec la quasi-totalité des forces, (total 74) contre les deux divisions russes d'en face (soit 6 au total), moins deux au dé (terrain et pion retranchements) résultat DH, une division saute, l'autre se replie dans la ville. Au nord, un échange supprime deux divisions roumaines. Fin mai, les russes voulant gagner du temps et immobiliser le maximum de troupes adverses, débarquent deux divisions de plus mais Von Manstein donne l'assaut directement sur la ville, risquant l'échange avec sa seule division blindée. Toujours ravitaillés par mer, les russes résistent à pleine force, mais succombent sous le nombre, l'énorme mortier de 800 "DORA" (valeur 5 à lui seul !) n'aura même pas tonné. Epilogue, le dernier hexagone, non ravitaillé, tombera avec les honneurs en forçant les roumains à un échange supplémentaire..."



TRAVAUX PRATIQUES : PAR OU COMMENCER ?

Je vous vois déjà vous précipiter au magasin le plus proche mais patience, vous ne sauriez que choisir, et pour ne pas sortir avec un monstre hors de prix et injouable, je vous propose de commencer par MARITA-MERKUR, le plus abordable pour débuter, à la fois parce qu'il ne comprend pas trop de pièces et parce qu'il contient tous les mécanismes que j'ai cités et avec lesquels il vaut mieux se familiariser.
Vous voilà donc avec cette boîte pas trop lourde et pleine de cartes, pions et règles. Mais au fait, pourquoi ce drôle de nom ? Quelques dates devraient vous éclairer :
- Octobre 1940 : l'Italie, verte de rage des succès allemands, attaque sans crier gare la Grèce qui ne lui avait rien fait... Mais loin d'être une rapide victoire comme escompté, non seulement les courageux grecs stoppent les italiens, mais se paient même le luxe de contre-attaquer en Albanie.
- Avril 1941 : l'Allemagne, exaspérée par les revers italiens et par cette épine dont les britanniques profiteraient bien, envahit par une campagne éclair

non seulement la Grèce, mais aussi la Yougoslavie pour cause de putch anti-nazi. C'est l'opération Marita.
- Juin 1941 : seul bastion restant aux mains des Alliés, la Crête, qui subit la plus grande opération aéroportée allemande et qui oblige les britanniques à rembarquer dans des conditions épouvantables (ils ont l'habitude...). Cette opération est connue sous le nom de plan Merkur, affaire on ne peut plus meurtrière de part et d'autre.



Forces en présence

Le jeu débute au commencement du conflit avec pour seuls protagonistes l'Italie et la Grèce, une dizaine de faibles divisions italiennes (force 3 en moyenne) faisant face à une vingtaine de divisions grecques (dont plusieurs de force 5), en Albanie, dans une région montagneuse dont seuls les grecs peuvent profiter. Au plus fort de la première partie de cette lutte (avant l'intervention allemande), les italiens compteront jusqu'à trente divisions contre toujours vingt pour les grecs. Dès la deuxième phase s'ajouteront quinze divisions pour participer à l'invasion de la Yougoslavie, plus une douzaine de divisions Hongroises et surtout 21 divisions d'infanterie allemande (force 7 ou 8), 9 panzer-divisions (force 9 à 12) et 4 divisions motorisées, bref, la marée ! En face, une trentaine de divisions yougoslaves (force 3 ou 4) et quelques "éléments" du Commonwealth, moins de trois divisions...

Les points de vue

Cette situation qui peut paraître très disproportionnée est en fait grâce au jeu des conditions de victoire plus subtile qu'il n'y paraît. Au premier abord, les Alliés n'ont que l'avantage de défendre sur leur terrain, en fait quelques lignes de défense sont possibles, dont certaines peuvent tenir : la ligne Metaxas d'abord, puis le Péloponèse, et enfin les îles. Quant à la Yougoslavie, elle est tout simplement indéfendable mais elle peut parfois dégager deux ou trois divisions pour mettre les italiens en difficulté en Albanie.
Le point de vue de l'Axe est différent, il est condamné à l'offensive dès que l'Allemagne intervient mais, paradoxalement, l'Italie DOIT perdre en Albanie pour provoquer cette intervention, ceci étant le seul point vraiment critiquable du jeu. Cette offensive peut se mener de toutes les façons, elle aboutit presque toujours à l'évacuation britannique.
Bref, pas de réelle surprise du point de vue stratégique mais une excellente "mise en jambe" pour la suite de la série.

Les campagnes jumelées

Evidemment, le plus rigolo et le plus intéressant à mon goût est soit d'utiliser ce matériel dans des affrontements plus vastes, en particulier la Guerre du désert (voir à ce sujet l'article du JOURNAL DU STRATEGE) où l'arrivée des renforts italiens pourrait être conditionnée par les résultats des Balkans, ou encore d'intégrer dans ce jeu d'autres ingrédients de la série : un rôle plus actif de la Roumanie d'un côté ou de l'autre par exemple, une intervention plus active du Commonwealth pouvant aussi être intéressante. A vous de faire le reste...



50 MILLIONS DE CONSOMMATEURS

Le moment est venu de faire un peu le point sur la série, ce qu'on peut retenir de positif ou de négatif.
Pour, il y a évidemment à la fois la simplicité du système et la richesse des situations, l'ensemble permettant l'addition de nombreuses règles réalistes et pour une fois donnant un monstre "jouable". Notons encore le souci de précision historique, la prise en compte de presque tous les facteurs ayant à l'époque joués un rôle, la qualité irréprochable du matériel, enfin et surtout, au fur et à mesure que la série se complète, la fourniture d'un "matériel" de jeu qui permet la re-création de n'importe quel conflit, n'importe où, et cela, c'est important pour un vrai fana de simulation historique.
Contre, on retiendra le prix élevé de chaque jeu, la loi des séries obligeant à acheter l'ensemble si on veut pouvoir "construire", l'apparition de bouchons sur la carte pour certaines campagnes tant le nombre de petites pièces est élevé, plus quelques points de détail sur les règles (les capacités antitank de la DCA, la lenteur de rédition des troupes isolées, l'absence pour l'instant de règles maritimes globales), plus l'absence de notions économiques vraies, la suite de la série devant je l'espère remédier à ces problèmes...

EPILOGUE

Bref, bref, malgré tout ce que j'ai pu en dire, c'est génial, quoi ! Il paraît que la suite est prévue avec la guerre du Pacifique sous le titre d'OCEANA, que les plus jeunes pourront peut-être voir en entier et jouer pendant leur retraite heureuse...
Donc, que ce soit pour le plaisir de la latte pure (chacun un corps et à l'assaut), les subtiles manoeuvres optimisant les possibilités de chaque type de troupe, les affrontements dantesques sur 6 mètres carrés ou les délires personnels (faire défendre Narvik par des yougoslaves), tout est possible, y compris le plus passionnant à mon goût, des *What if* sans fin et sans limite en étudiant, extrapolant et appliquant l'Histoire. EUROPA nous en donne enfin les moyens. Mais, évidemment, pensez à prendre un emprunt à long terme...

Didier Rouy
Cercle de Stratégie







PLAN MERKUR

Ce scénario modeste par sa taille et par le temps qu'il occupe retrace l'assaut aérien des Allemands sur la Crète en 1941, opération connue sous le nom de Mercure. Il nécessite les cartes, règles et pions de Marita-Merkur uniquement. Sa durée moyenne 30 minutes permet des matchs en Aller-Retour, ce qui permet à chacun de profiter des expériences heureuses ou malheureuses des ses adversaires.

ORDRE DE BATAILLE

Allemand

Le joueur Allemand dispose de tous les aérodromes qu'il souhaite dans la partie continentale de la Grèce. Par ailleurs, sa capacité de transport maritime est de 3 régiments pour les tours 2 et 3, la partie se jouant en trois jours.

Bases aériennes : 11 Ju 52
2 planeurs
4 Ju 88A
4 Ju 87B
3 Me 110C

Egalement sur n'importe quelle base aérienne :
- la 7° division parachutiste divisée en ses 5 composants
- la 22LL, division aérotransportée, en ses 4 composants
- la 5° division de montagne en ses 3 composants.

Il faut noter que la 22LL n'était pas présente ce jour là mais qu'elle est incluse pour l'équilibre du scénario, plutôt que de réduire des forces Alliées.

Alliés

- **A Heraklion :** la 14° brigade britannique, une unité antiaérienne non motorisée et le 5/44° régiment grec, plus un aéroport.
- **A Rethymo :** la 19° brigade Australienne, non supportée, le HQ de la 6° division Australienne et le 5/43° régiment grec.
- **A la Canée :** les Royal Marines, la 16° brigade Australienne sur sa face non supportée et le 5/14° régiment grec avec son HQ.
- **Hex 2114 (Aérodrome de Malème) :** un aéroport, une unité antiaérienne non motorisée et la 2° division Néo-zélandaise au complet.
- Notez que les aéroports sont là pour être pris, étant donné l'absence d'unités aériennes alliées...

REGLES SPECIALES

- La partie se joue en trois tours, le joueur Allemand étant toujours le premier à jouer.
- En cas de déséquilibre et après accord mutuel, la 22LL peut être retirée de l'ordre de bataille Allemand (plus historique certes mais moins facile...).
- L'évacuation britannique peut s'opérer non seulement dans les ports mais également dans ce cas précis à partir de n'importe quel hex côtier du bord Sud de l'Ile au coût supplémentaire de 2 points de mouvement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin des trois tours, chaque joueur fait le compte de ses points de victoire, celui qui en a le plus étant le vainqueur :
- Le joueur Allié obtient 1 point pour chaque régiment Allemand, équivalent-régiment ou HQ éliminé, et 1/2 point pour chaque régiment ou équivalent Allié évacué, les unités Grecques ne comptant pas.
- Le joueur Allemand touche un point pour chaque unité éliminée, la 2° NZ comptant 3 points à elle seule, 2 si elle est réduite, plus 3 points si toute l'île est libre d'unités Alliées.

Didier Rouy
Cercle de Stratégie

Note : Pour tous renseignements se rapportant à cette campagne, le lecteur peut se reporter avec profit comme on dit au SPECIAL CRETE édité par Hexalor en 84 et dont il reste quelques exemplaires au Cercle de Stratégie.



LE FRONT DE L'EST DE 1941 A 1944

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Par une étrange coincidence, ce jeu ne retrace pas l'attaque combinée de la 3ᵉ division de paras japonais et de la 25ᵉ de marine suisse sur Madrid, mais bien les combats sur le front Est entre 1941 et 1944. A cet effet, est fournie une carte rigide en 4 morceaux qui s'étend du Sud de la Finlande jusqu'aux contreforts du Caucase, et de Dantzig à Stalingrad. A raison de 40 km par hex, cela nous donne près de 1300 km d'Ouest en Est et de 1600 km du Nord au Sud. 518 pions (gris et noirs pour les allemands, blancs pour les finlandais, bleus pour les roumains, verts pour les hongrois et rouges et marrons pour les soviétiques) et marqueurs participent aux opérations. Sont aussi fournies des règles simples, progressives (quoique sans les règles avancées, le jeu manque d'intérêt) et bien écrites. Enfin des aides de jeu fort bien faites complètent le tout. On regrette l'absence d'une boite de rangement dont Avalon Hill refuse toujours aussi obstinément d'équiper ses boites de jeu (AH estime sans doute que la plus grande distraction des wargamers est de trier les pions).



A QUOI JOUE-T-ON ?

Le jeu propose trois scénarios : 1941 (début de l'opération Barbarossa), 1942 (le cas bleu), 1943 (opération Citadelle) et finit quand l'un des deux camps obtient une victoire décisive (seule la possession des villes majeures, des deux puits de pétrole présents sur la carte et la destruction d'usines soviétiques pour l'allemand rapportent des points de victoire).



OH, LES BEAUX PIONS !

Les pions représentent des corps pour les allemands et leurs alliés et des corps ou des armées (ces dernières étant plus puissantes) pour le soviétique. Les pions représentés sont les suivants :

Infanterie : l'infanterie allemande a 6 points de mouvement, toutes les autres en ont 4 (sauf les gardes soviétiques qui en ont 5).

Blindés : ils sont en général plus puissants que l'infanterie mais ont des problèmes dans les villes, les forêts et les marais. Les points de mouvement sont les mêmes que pour l'infanterie mais les blindés bougent deux fois par tour et ont la possibilité d'effectuer des "attaques éclair", à savoir percer une ligne de défense et se déplacer ensuite.

Marines : (2 pions soviétiques uniquement) ces troupes peuvent débarquer dans un rayon de 7 cases de leur port de départ. Ce qui donne des sueurs froides à l'allemand et en particulier au finlandais.

Paras : les paras soviétiques ont la possibilité d'effectuer des sauts sur les arrières allemands. Là encore, c'est très énervant pour le joueur de l'Axe.

Artillerie : (1 pion allemand à partir de 1942 et 3 pions soviétiques à partir de 1943) leur force s'additionne à celle de l'unité qui combat avec elle. A noter que l'artillerie allemande n'est efficace que contre les villes.

Aviation : (10 pions maximum pour l'Axe, 13 maximum pour les soviétiques) les avions peuvent soutenir les troupes au sol, attaquer des avions ou des bateaux adverses, interdire des hexagones, transporter des paras et ravitailler par air (mais pas en même temps, bien sûr !). Leur rôle est donc tout à fait essentiel et la supériorité aérienne est indispensable pour mener à bien une offensive.

Navires : (5 maxi pour l'allemand avec 10 points de combat et 7 maxi pour le soviétique avec 19 points de combat) ; ils peuvent soutenir les troupes qui combattent dans les hexagones côtiers, miner, déminer et transporter des unités. C'est le seul domaine où le soviétique a la supériorité tout au long de la partie. Et il ne fait pas bon attaquer des hexagones côtiers quand on est allemand. Les finlandais souffrent particulièrement du fait de la présence de puissantes unités navales en Baltique.

Il y a également des troupes de montagne et de la cavalerie mais leur utilité est marginale.



COMMENT JOUE-T-ON ?

Le déplacement est classique et il est affecté par le terrain et le temps qu'il fait. On peut en outre se déplacer par rail (4 unités pour chacun des 2 joueurs lorsque les partisans soviétiques ne sont pas efficaces, et distances illimitées), par bateau (7 hexagones de port à port) ou par avion (paras uniquement). De plus, lorsqu'on veut utiliser des hexagones de rails ennemis, il

faut d'abord les "convertir" (les soviétiques n'utilisant pas le même écartement que le reste de l'Europe) en dépensant des points de mouvement (1 pour l'allemand et 2 pour les soviétiques ; ce qui, à mon sens, est profondément injuste d'autant que les soviétiques ont moins de points de mouvement que l'allemand). Comme les hexagones de rail sont essentiels pour le raviaillement (qui, lui, est essentiel pour la survie), c'est une opération qui consomme le plus clair des points de mouvement des deux camps.

Le système de combat, lui, est particulier. Tout d'abord, il n'y a pas de limite d'empilement (ce qui après tout est conforme à la réalité ; allez donc voir à Hong-Kong), on peut donc placer toute son armée dans un seul hexagone si on le souhaite. Néanmoins, le manque de troupes et les nécessités du front font que les gros empilements sont rares (c'est là, à mon avis, une façon élégante de régler le problème de l'empilement, au lieu de l'interdire comme dans la plupart des autres jeux).

De toute manière, les combats se déroulent DANS un hexagone (l'attaquant envoie ses unités dans un hexagone occupé par le défenseur) et chaque joueur choisit UNE unité qui va participer au combat. Cette unité peut éventuellement être remplacée par UN avion et / ou UN navire et / ou UNE artillerie. Si les joueurs des deux camps ont envoyé des avions et / ou des navires, on règle d'abord les combats navals et / ou aériens. Le vainqueur aura le droit de soutenir ses unités au sol, tandis que le vaincu rentrera tout penaud à sa base.

Pour résoudre un combat, on fait la différence entre les forces en attaque et en défense (le système est identique pour les combats navals, aériens, aéronavals ou terrestres), on lance 1d6 et on consulte la table de combat. Les résultats sont exprimés en perte de pas. Chaque unité a un nombre de pas égal à sa force en défense. Lorsqu'elle perd son dernier pas, elle est éliminée. On peut infliger ou subir un maximum de 3 pas de pertes. Le différentiel maximum est de +7. Il y a aussi parfois des reculs obligatoires. De toute manière, on peut toujours reculer si on en a envie.

La force en défense est modifiée par le terrain (+1 en forêt, +2 en ville, etc...), il importe donc de bien se placer. De plus, l'utilisation des unités de soutien (aviation, navires et artillerie) est indispensable pour obtenir des différentiels favorables. Le nombre d'attaques que l'on peut raisonnablement effectuer est donc limité par le nombre de pions avions / navires / artillerie que l'on possède (sauf peut-être en début de partie où l'allemand dispose d'une force supérieure).

Ajoutons qu'une unité est ravitaillée si elle se trouve à 5 hexagones d'une voie de chemin de fer menant à un bord de carte ou à un port ; que les unités non-ravitaillées ne peuvent se déplacer qu'à moitié potentiel et seulement vers leurs sources de ravitaillement ; qu'elles ne peuvent "exploiter" et qu'à la fin de leur phase de jeu elles tirent 1d6 qui indique le nombre de pas perdus à cause de l'isolement (ce qui est en général dévastateur).

Ajoutons enfin qu'un système de points de remplacement permet d'annuler les pertes subies par les unités (chaque point de perte consommant 1 point de remplacement pour l'infanterie et 2 points pour toutes les autres unités). Le maximum et le minimum que l'allemand peut espérer recevoir selon la date et l'état du front sont respectivement 22 et 7 (pour le soviétique, ce sont 37 et 20). En moyenne, le soviétique en a toujours plus que l'allemand.

encercler le maximum d'unités soviétiques.

Il faut éviter autant que possible les attaques de front tant que l'on n'est pas soutenu amplement par l'aviation ou la marine car elles coûtent cher et, le soviétique ayant une meilleure capacité de remplacement, l'Axe est perdant à ce petit jeu. Lors des exploitations, il faut éviter d'envoyer les blindés trop loin afin qu'ils soient ravitaillés au tour suivant et soient à portée de l'aviation en cas de contre-attaque soviétique.

Emparez-vous des ports et convertissez des voies ferrées afin d'avoir un maximum de sources de ravitaillement. Au point de vue stratégique, toutes les villes soviétiques qui produisent ou vous rapportent des points de remplacement sont des objectifs de prime importance. L'encerclement de Leningrad par le Nord (via la région de Pétrozavodsk où le soviétique a du mal à acheminer des renforts) en utilisant les finlandais et un nombre adéquat de renforts allemands est tout à fait souhaitable. C'est la seule façon efficace de prendre Leningrad et d'affranchir les finlandais de la menace



A travers les interminables steppes russes





TACTIQUES ET STRATEGIES A ADOPTER

L'axe

Les blindés confèrent à l'allemand un avantage certain. Au départ, le soviétique n'a que de faibles corps blindés qui se font exterminer assez rapidement. Les gros blindés soviétiques n'apparaissent qu'en juillet 42 et il faut attendre juin 43 pour voir le soviétique disposer d'une force blindée conséquente. L'allemand doit donc utiliser ses blindés en "attaque éclair" pour percer en quelques points du front (éventuellement soutenus par l'aviation pour atteindre le différentiel +7) et

d'un débarquement soviétique à Helsinki. Tant que Leningrad vivra et qu'il y aura des marines et de la flotte, il vous faudra protéger Helsinki (cela vaut aussi pour Constanta et donc Bucarest tant qu'Odessa est russe).

Inversement, la Crimée et Sébastopol ne présentent pas un grand intérêt. Inutile donc d'y divertir des forces. Si Leningrad n'a pu être encerclée, utilisez l'artillerie qui arrive en mai 42 pour une attaque directe sur la ville (à moins qu'à la même date, vous ayez la possibilité d'attaquer Moscou). Vos blindés ne pourront faire sentir leur puissance qu'au centre et au Sud,

répartissez vos forces en conséquence. Enfin, n'espérez pas abattre l'Union Soviétique en 6 mois. Si vous gagnez, ce sera en 1942. N'oubliez pas que la lutte est aussi économique (points de remplacement) et agissez en conséquence...

Le Sovietique

Votre objectif, au départ, est la survie. Vous ne pouvez que regarder l'allemand s'amuser avec ses blindés et attendre des jours meilleurs. Cepandant, il faut prendre quelques précautions. Leningrad ne doit pas tomber, il faut donc la protéger en envoyant au besoin des troupes par rail dans la région. Les usines avancées doivent être évacuées. Les corps blindés doivent être préservés si possible. Enfin, vos marines (et plus tard vos paras) doivent se positionner de façon à menacer l'allemand et à immobiliser un maximum de troupes. Défendez âprement les villes-forteresses (surtout celles qui sont des noeuds ferroviaires) même au risque d'être encerclé à l'intérieur. Certes, elles tomberont mais elles immobiliseront une part non-négligeable de la puissance offensive allemande.

Partout ailleurs, sachez reculer rapidement et préserver vos lignes de communication pour éviter les encerclements massifs. Gardez des unités en réserve derrière pour briser les dits encerclements. Lors des contre-attaques (rares au début) visez les blindés allemands avancés. Réparez et reconstruisez vos avions en priorité ; ils sont vitaux.

En Mer Baltique, terrorisez tout finlandais avancé sur la côte au moyen de votre flotte. A partir de Décembre 1941, vous avez la supériorité aérienne et de nombreuses (et puissantes) unités d'infanterie. Profitez de l'hiver russe pour attaquer en un maximum de points afin d'infliger à l'allemand plus de pertes qu'il ne peut en remplacer. Vous devez user la Wehrmacht jusqu'à ce que l'allemand n'ait tout simplement plus les moyens de vous ennuyer. A partir de 1943, l'action combinée des blindés, de l'aviation et de l'artillerie vous permettra de reconduire l'envahisseur teuton aux frontières.



CE QUE J'EN AI PENSE

RUSSIAN FRONT est un jeu aux règles simples et incontestablement réussies. Malheureusement, les parties sont extrêmement longues et il faut bien plus que les 18 heures annoncées sur la boite pour mener à bien la campagne. On regrettera aussi que la carte s'arrête à un hexagone à l'est de Stalingrad et aux contreforts du Caucase. Un allemand qui voudrait tout miser sur le Sud se heurterait au bord de la carte. Inversement, le russe ne peut rêver d'arriver jusqu'à Berlin car ce lieu-dit n'est pas sur la carte (il est vrai que les parties sont censées se terminer en 1944).

Enfin les unités n'ont pas la possibilité de se retrancher, ce qui est dommage. De plus, le système de combat exige l'appui de l'aviation ou de l'artillerie pour déloger tout adversaire un tant soit peu vindicatif, ce qui limite le nombre d'attaques réalisables. Pour finir, il est difficile pour l'allemand de faire aussi bien que dans la réalité contre un soviétique averti. Néanmoins, ce jeu est plaisant à jouer et vous ne regretterez pas l'investissement que vous aurez réalisé en l'achetant.

Omar Jeddaoui





Rêve de plomb

Le lieu Saint : C'était un endroit étrange. Le prophète un jour s'y était arrêté ; assis dans l'herbe, se désaltérant à la source qui jaillissait là, il s'était brusquement relevé et avait déclaré : "Ici. C'est ici que nous la bâtirons. Notre église, notre temple." Aussitôt ces mots avaient parcouru l'assistance des fidèles tels une étincelle qui embrase des brandons secs. Des hordes de croyants trouvèrent dans la construction de l'édifice saint l'occasion d'exprimer leur foi. Et bientôt la Maison de Dieu était achevée. Ces événements eurent lieu voici bien longtemps cependant de nombreux fidèles, moines, prêtres ou templiers viennent ici en pélerinage. *Extrait du guide complet de l'aventurier curieux.*
Figurines : Michel Gauthey ; Décors : Poly et Stirène.



Ral Partha . Essex



Ral Partha



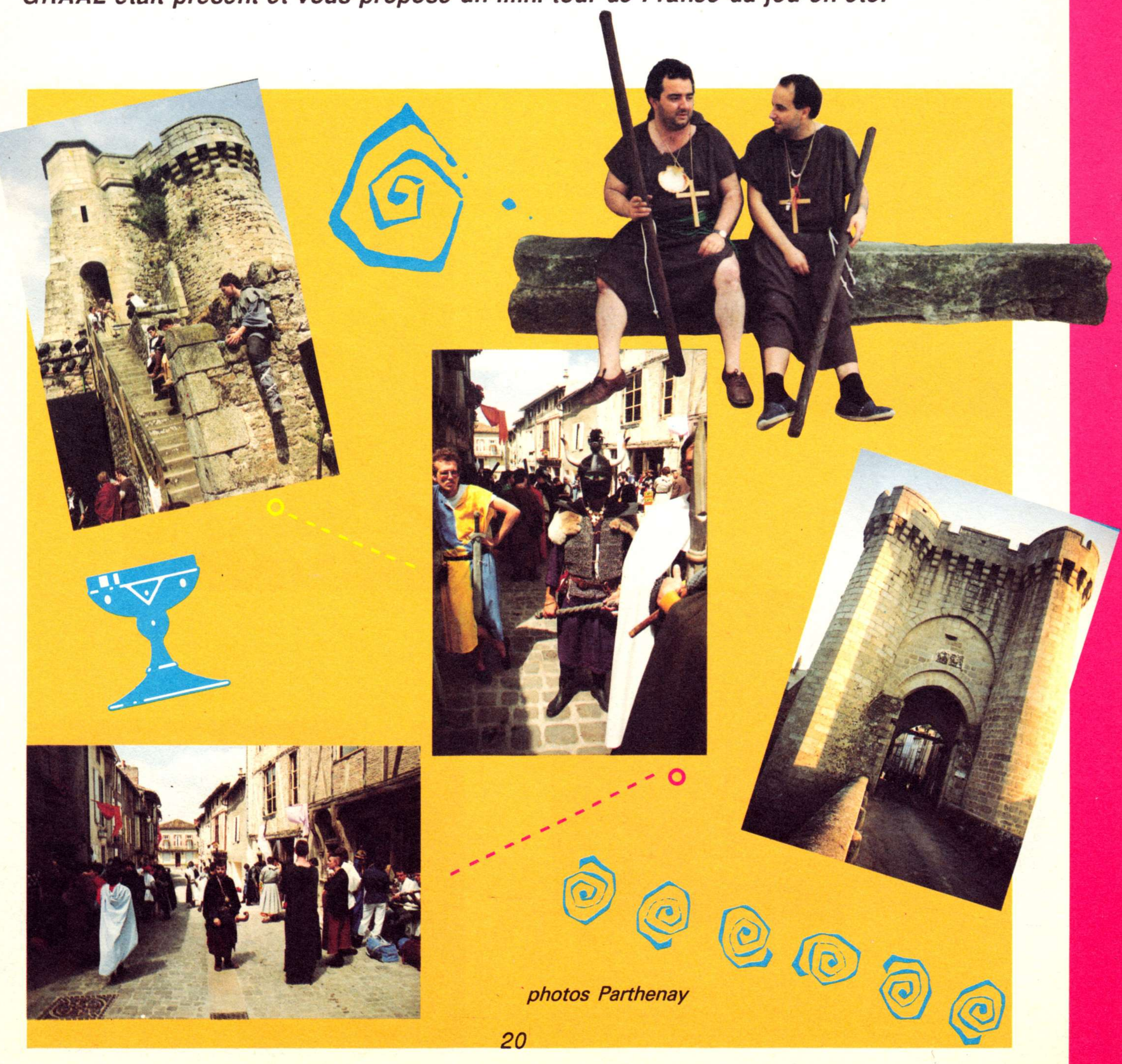
Citadel



Prince August

ETE LUDIQUE

Eté ludique. Beaucoup d'entre vous profitent des deux mois de vacances pour jouer, jouer jusqu'a satiété, puisque pendant le reste de l'année ce n'est souvent pas possible, faute de temps. Et de plus en plus, chaque été, s'organisent des "stages" de jeu tels les Semaines de l'Hexagone, des grandeurs nature comme celui qui a eu lieu en Juillet à Parthenay organisé par Paradoxes, certainement l'un des plus importants jamais vu en France puisqu'il rassemblait plus de cent participants, nous vous proposons quelques photos qui valent mieux qu'un long compte-rendu. Des manifestations quasi professionnelles permettent aussi aux joueurs de se retrouver le temps d'un week-end et de partager leur passion.
GRAAL était présent et vous propose un mini tour de France du jeu en été.



photos Parthenay

Comment moi, frère Yann, j'ai combattu les Saxons et débarqué en Armorique lors du Grandeur Nature Penndragon organisé par la Guilde de Bretagne.

La vie était difficile en ces temps là. Après des décennies de résistance farouche à l'envahisseur Saxon, nous, Bretons romanisés du Roi Arthur, devions nous réunir et nous unifier si nous désirions survivre. Le clan des Duncan l'avait bien compris et avait invité tous les Celtes à participer au grand banquet qu'il organisait dans sa vaste forteresse.

Moi, frère Yann, du clan Campbell, décidait avec tous ceux de mon clan de participer au festin. La route fut longue et dangereuse car, nous le comprîmes bientôt, les Saxons avaient été renseignés sur l'importance de cette rencontre et nous dûmes combattre moult fois pour arriver à bon port, la forteresse des Duncan. Etaient déjà arrivés le clan des Mac Leod et celui des Mac Allan.

Pendant que je faisais ripaille, me gavais de cidre et d'hydromel et bénissais ces chères enfants, gardiennes de troupeaux et cuisinières, se déroulait la réunion des chefs dont nous parvenaient quelques éclats de voix - certains crurent même entendre des bruits de lame que l'on entrechoquait. Après de longs palabres, il s'avéra que les Mac Allan désiraient rester sur la terre de nos ancêtres et lutter contre ces infidèles et hérétiques Saxons, les trois autres clans décidèrent de quitter la Grande Bretagne pour aller s'installer en lointaine Armorique.

Les Mac Allan qui avaient le sang chaud traitèrent les autres de lâches - ce qui leur valut immédiatement de se frotter à nos meilleures lames - et disparurent à tout jamais.

Le voyage qui nous attendait était long et difficile. Des récits, sans doute l'oeuvre de Satan - Mon Dieu bénissez- moi ! - annonçaient qu'au delà de la mer, il n'y avait que ravages, monstruosités et autres créatures du Mal, à tel point qu'aucun de ceux qui nous avaient précédés n'en était jamais revenu.

Néanmoins, après une longue traversée, le premier contact avec les gallo-romains fut amical. Je m'apprêtais donc à tous les convertir comme j'avais appris à le faire en lisant GRAAL N°7 (pub). Mais ceux-ci étaient apeurés par ce qui se passait dans la forêt maudite, dévastée par des pieds de géant (NDLR : là je soupçonne les organisateurs d'avoir invoquer les démons de la tempête de l'hiver dernier), infestée d'hommes sangliers et de mages sanguinaires.

N'écoutant que notre courage, et la voix de Dieu, bien sûr, nous nous engageâmes donc à l'orée de la forêt.

Se déroula alors la plus merveilleuse apparition de ma vie d'aventurier en la personne de la Fée des Sources, Ondine isolée auprès de qui l'homme retrouve la parfaite communion avec la nature. C'était de force, soyez en sûr, que l'on me détacha de son attraction divine. Encore maintenant, quand je pense à elle... Bref, nous repartîmes vers notre longue quête et après maints combats contre des créatures du Malin, nous arrivâmes enfin dans l'antre du sorcier.

Celui-ci nous attendait en compagnie de son maître d'armes et de son Golem personnel - une brute de 2m 10 avec un bâton de 1m 80- dans sa grotte éclairée de quelques flammes maléfiques répandant sur les cadavres des Mac Leod et des Duncan qui nous avaient précédés dans notre quête, une lumière assoiffée d'âmes et de sang. La jeunesse et la candeur de certains lecteurs qui tiendront ce parchemin entre leurs mains m'obligent à jeter un voile pudique sur la scène d'horreur qui suivit. Sachez seulement qu'aujourd'hui encore, mes nuits résonnent des plaintes et des cris des compagnon tombés à mes côtés dans l'accomplissement de la longue quête qui est la mienne... la poursuite du Malin.

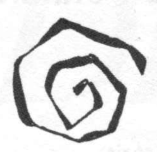








d'un séjour aux semaines de l'hexagone, comment j'y vécus et ce que j'y vis



C'est à Rennes que je décidai de poursuivre ma quête du savoir ludique. Contre quelques pièces d'or, j'avais en effet obtenu le renseignement comme quoi des gens bizarres avaient pris l'habitude de s'y réunir au mois de Juillet pour pratiquer notre passion préférée : le Jeu.

Le Temple sacré dans lequel ils célébraient leur culte était appelé "ferme de la harpe", large bâtisse à l'histoire peu certaine et à l'architecture si étrange qu'on ne pourrait en trouver les plans que dans certains modules pour J.R.T.M.

Ici, tout n'était que jeu. Le centre fonctionnait 24h sur 24 ; vous jouiez et quand vous êtiez crevé, vous alliez vous coucher. Simple impératif de cette religion peu commune, être présent aux deux repas, seul moment de la journée où l'on arrive à dénombrer le nombre de pratiquants de cette secte bien étrange.

Qui n'a pas vécu au moins une fois l'appel du déjeuner aux Semaines de l'Hexagone ne peut imaginer l'ambiance qui règne ici. Il s'agit tout d'abord d'un cri, que dis-je d'un cri, d'une formule magique : "A la bouffe !". S'en suit un silence profond, silence de mort qui n'est pas sans rappeler l'instant qui précède le souffle du dragon où le passage de la tornade. Après la marée humaine qui s'abat sur la vaste salle des festins, les G.O (Gentils Orques) comptent leurs brebis puis se livrent à la lourde tâche dite du "saut du lit" qui consiste à réveiller les irréductibles stagiaires ayant raté leur jet de sauvegarde contre le monstrueux sort de Sommeil.

Le déjeuner se poursuit, plein de ces conversations que nous adorons tous et qui font de notre monde une religion pour initiés.

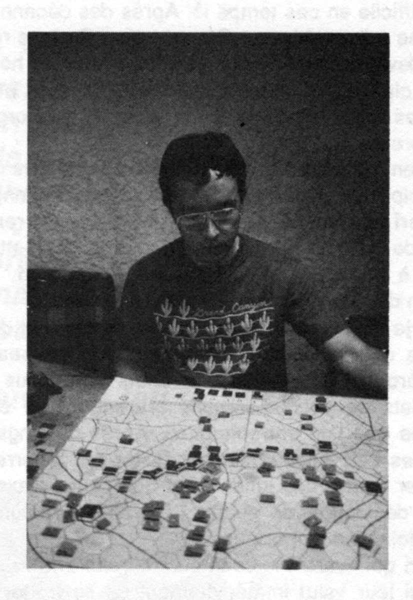
Si j'ai pris la peine de vous faire partager ces quelques tranches de vie, c'est uniquement pour essayer de vous retranscrire l'ambiance qui règne ici. Car les Semaines, avant tout, c'est une ambiance, celle du jeu à 100%.

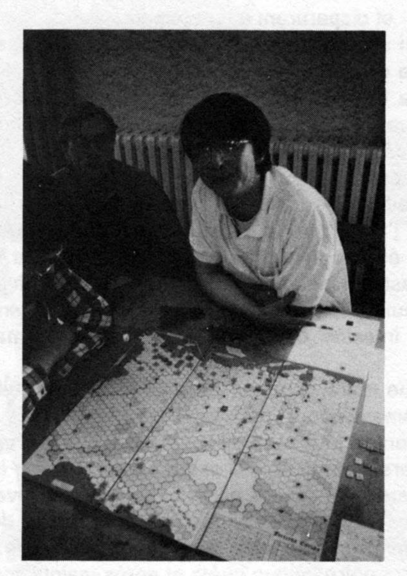
Mais profitons de ce que tout le monde est à table pour nous livrer à un rapide panorama des têtes connues. Pendant tout le mois de Juillet, c'est près de 60 joueurs qui étaient présents en permanence, avec des pointes à 80.

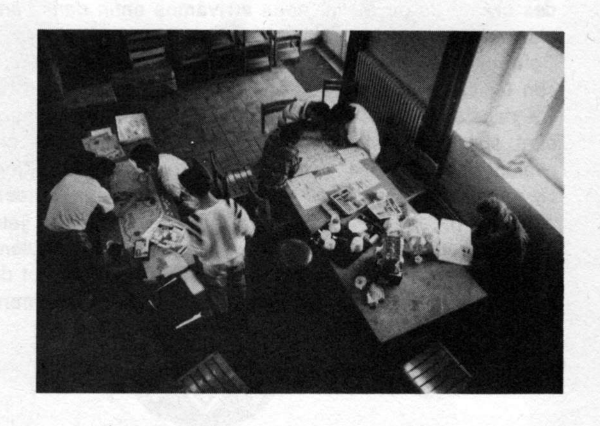
Parmi ceux-ci, des joueurs de rôles, des diplomates, des wargamers et des figures du jeu. Pendant mon séjour, j'ai rencontré ainsi l'incontournable Xavier Jacus, rédacteur en chef du Journal du Stratège et rédacteur de cette très humble revue que vous tenez entre vos mains, Dominique Franc, présidente de la Guilde de Bretagne, Didier Rouy, président du Cercle de Stratégie, l'infâme Sébastien Crozier, président de la Belphégor Association et bien d'autres encore, le président Denis Hanotin, le Directeur Patrick Hederman, Philippe Méheut du Dernier Cercle, Patrice Méallier etc, etc.

La raison du succès des Semaines de l'Hexagone est qu'elles permettent à tous de réaliser les projets les plus fous : ici pas de problème de partenaires que ce soit pour une partie de Space Op' ou pour un Pax Britannica, pas de problème d'espace pour étaler ses vieux SPI, pas de problème de temps pour terminer sa partie. La ludothèque des Semaines propose plusieurs centaines de jeu à l'appétit des joueurs. C'est aussi la possibilité pour les wargamers de s'affronter solennellement : toutes les parties sont côtées à la C.P.F. (les bookmakers faisaient même circuler des actions payables en goulous (monnaie locale) indexées sur les cotes des joueurs), c'est enfin la possibilité de défier les grands maîtres (je me suis même laissé dire que l'invincible X. Jacus avait failli chuter sur Fortress Europa...).

Voilà, ça c'était les Semaines en Juillet à Rennes, ça existe aussi en Août à Morestel et ça existera encore l'an prochain.







LE 6° TOURNOI FRANCE-SUD OPEN (les 15, 16 et 17 Juillet 1988) à TOULON.

"Je partîmes tout seul mais par un prompt renfort,
nous nous vîmes 300 en arrivant au Fort"
(Le Kid, acte IV, scène 2)

Eh oui, GRAAL a envoyé un représentant au sixième tournoi France-Sud Open à Toulon. Cette année, il a accueilli environ 300 joueurs et presque autant de visiteurs interressés venus d'un petit peu partout en France.

☐ LE CADRE

A 2 km à vol d'oiseau à l'intérieur des terres (et à 16 km par la route), le Fort Faron nous recevait avec nos sacs de couchages, nos brosses à dents et nos dés. Situé au beau milieu de la pinède, le fort possède plein de salles et d'encoignures propices à l'installation de tables de jeu. Ainsi, on peut jouer à l'ombre, au soleil ou à l'intérieur des batiments.

☐ LA MANIF

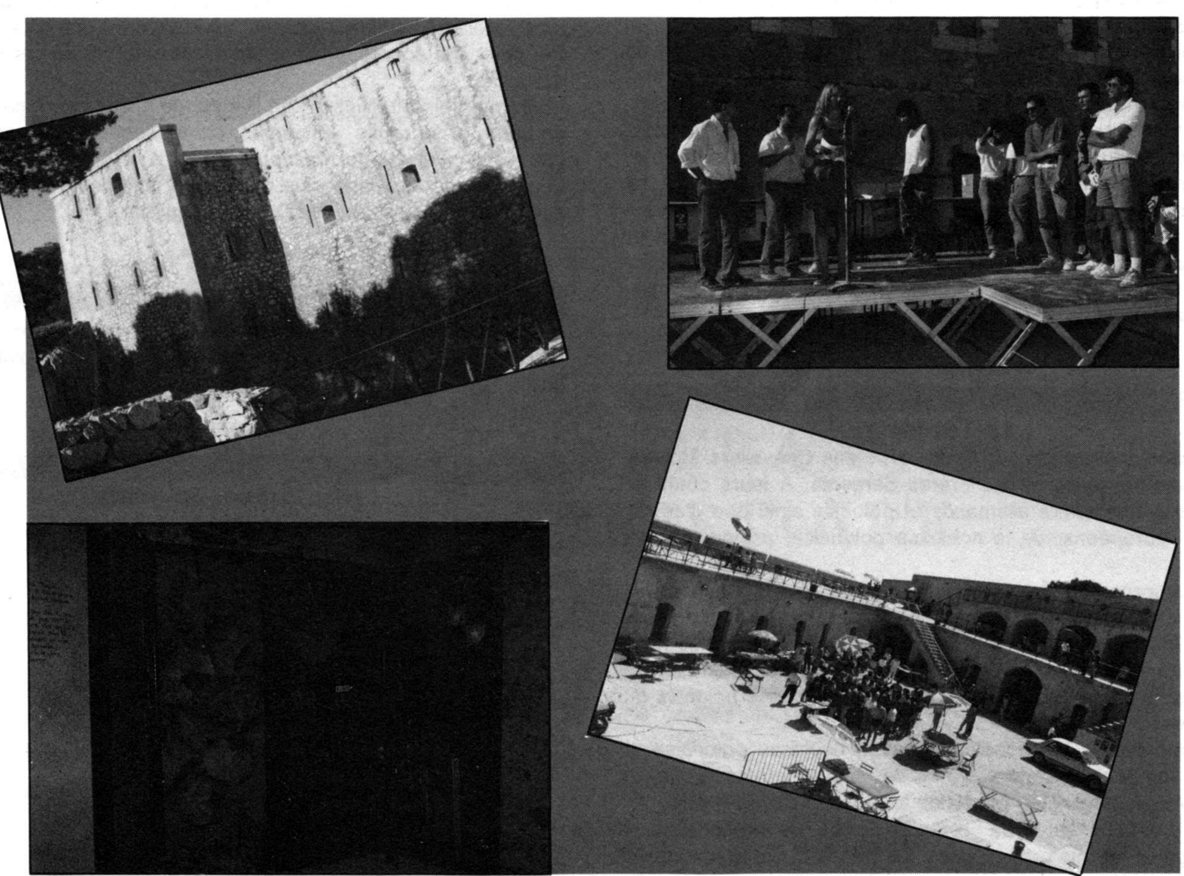
Plein de monde partout, un stand de Jeux (boutique Le Manillon), une boutique de dioramas qui vendait tous les produits de la Miniathèque et faisait des démos de peinture de dios et de figurines, des démonstrations de nouveaux JdRs (Berlin XVIII, Empires et Dynasties, Hurlements...) qui ont remporté un vif succés, la visite de Dominique Balczesak (Auteur du Guide des Années Folles), un étalage de livres de SF, des jeux d'échecs faits-mains et pour couronner le tout une splendide exposition consacrée au jeu de rôle et au Grandeur Nature (réalisée par les Ateliers 3° Dimension de Marseille pour la Bibliothèque municipale de LA GARDE). Un léger reproche cepandant : où est passé l'écran vidéo géant de l'année dernière ? Comment vous dites ? Ah ! il n'était pas disponible cette année. Ah bon ! Dommage !

☐ LE TOURNOI

Organisé autour de plusieurs jeux (AD&D, Star Wars, AdC, RQ, etc...), il réunissait 280 participants. Les classements se répartissent en 4 catégories : Jeu de Rôle avec les meilleurs joueurs et les meilleurs MJ, Wargames (règle Newburry Fast Play) avec figurines et un concours des plus belles figurines. Les gagnants (tout les participants !) ont été gatés. Les organisateurs ayant réussi à arracher aux professionnels près de 30.000 francs de lots divers et variés (jeux, revues, figurines, abonnements, etc...). Y'a bon !

☐ CONCLUSION

Peut-être le plus grand tournoi de jeux du sud de la France. Organisé par le Comité France-Sud Open, ce tournoi est chapeauté par la Mairie de Toulon. Donc il a des moyens que n'ont peut-être pas d'autres organisateurs de manifestations similaires. En tout cas, on reviendra l'année prochaine !



RENSEIGNEMENTS



Semaines de l'Hexagone : Xavier Jacus, 37 route nationale, 55200 Lérouville, (16) 29 91 34 88 ou : Patrick Hederman (Guilde de Bretagne), 9 rue de la Paillette, 35000 Rennes, (16) 99 31 38 84.

Paradoxes : 27 bld malesherbes, 75008 Paris, (16) 42 66 56 00.



CHARGES A TANNENBERG

LE GLAS DE L'ORDRE TEUTONIQUE A-T-IL SONNE ?

HISTORIQUE

En 1190, des brémois créent l'Ordre Teutonique sans se douter de l'importance que prendra celui-ci. Fondé pendant le siège de Saint Jean d'Acre dans un but humanitaire, il devient ordre militaire en 1198, reconnu un an plus tard par le Pape Innocent III. Avec l'échec des croisades en Terre Sainte, il vient s'installer en Europe. Les Chevaliers de Malte ayant gardés la main-mise sur la Méditerranée, les Teutons sont bien placés pour commencer une guerre sainte à l'est. En effet, des tribus non converties menacent l'Europe.

Dès 1211, l'Ordre est appelé à l'aide par André II de Hongrie contre les Coumans. Jusqu'à la fin du XIV° siècle, les Teutons vont se tailler un large royaume en Livonie, Estonie, Pomérélie (région côtière de la baltique), Prusse et Lituanie. La conquête est achevée en 1370 par la victoire de Rudau contre les lituaniens. En 1386, l'union de la Lituanie avec la Pologne et la conversion du prince lituanien Jagellon (et de ses sujets) représentent une menace pour l'Ordre Teutonique, les chevaliers allemands ne pouvant plus justifier leur expansion par la Guerre Sainte. De plus, cernés par les lituaniens et les polonais, ils craignent que la Pologne en profite pour récupérer la Pomérélie perdue en 1309. Le Grand Maître Teuton Jungingen accuse de fausse conversion les lituaniens et la guerre est déclarée en 1409. Il va alors se dérouler une des plus grandes batailles de l'époque. Les 50.000 Teutons commandés par Von Jungingen vont faire face aux 160.000 polono- lituaniens de Jagellon à Tannenberg, en 1410.

LES ARMEES

Les Teutons

L'armée teutonne comprend l'Ordre avec ses Chevaliers-Moines, ses Frères-Chevaliers et ses Frères-Sergents. A leurs côtés se trouvent des Chevaliers allemands et polonais ainsi que d'autres chevaliers européens, de la noblesse polonaise, prutène et des paysans.

Cet ost comprend un tiers de cavaliers. Les plus lourdement armés sont les Chevaliers-Moines, Chevaliers-hôtes et quelques allemands. Viennent ensuite les chevaliers lourdement armés non-astreints au service en armure complète : ce sont les Frères-Chevaliers, la chevalerie allemande et des chevaliers polonais ou poméraniens.

La cavalerie lourde est constituée par la noblesse polonaise et prutène ; les prutènes étant armés de lances courtes. Enfin, la petite noblesse prutène et livonienne forme la cavalerie légère.

L'infanterie est constituée de Frères de l'ordre, de mercenaires et de contingents fournis par les villes. La grande majorité est armée d'arcs et d'arbalètes.

Von Jungingen a aussi fait suivre une artillerie moderne.

Les Polonais

L'armée polonaise comprend beaucoup d'alliés qui sont lituaniens, slaves, russes, hongrois, bohèmiens, siléniens. Sont aussi présents 30.000 mongols.

Seule la chevalerie polonaise fortunée est lourdement armée. Le reste de la petite chevalerie polonaise forme la cavalerie lourde avec lituaniens et biélo-russes.

La cavalerie légère est composée de tatares, serbes et lituaniens.

L'infanterie comprend des paysans qui ne sont appelés que pour défendre leur territoire.

LA BATAILLE

Von Jungingen a placé son artillerie en première ligne, encadrée par des archers et des arbalétriers. La cavalerie est en deuxième ligne. Sur la droite, les archers et arbalétriers connaissent un premier succès contre les lituaniens. Une averse soudaine survient et rend l'artillerie inutile au moment où le centre Teuton est menacé. Par deux fois encore, ceux-ci semblent pourtant percer les flancs des alliés.

Malheureusement, Nickel Von Renys (de kulm) remet sa bannière en berne et se replie. Jungingen, alors découvert, est assailli par des mongols et des polonais puis tué.

Les Teutons ont laissé plus de 40.000 hommes et 39 bannières sur le terrain. Le déclin de l'Ordre est entamé.

LE SCENARIO

Pour passer une après-midi agréable, nous vous proposons de rejouer cette bataille pour un budget d'environ 1400 points "Charges".

LES ARMEES

Les Lituano-Polonais

*1GC irA LM+B SHK Prince Jagellon
*1SG irB LM+B HC Lituaniens
*8EHK irB LM+B Polonais
*8HC irB KO+B Polonais
*8HC irB LC+B Lituaniens
*10HC irC Jav+B Biélorusses
*10LC irC LC+Arc+B Lituaniens
*10LC irB KO+B Serbes
*10HC irB Jav+Arc Mongols
*10LC irC Jav+Arc+B Mongols
*10LC irC Jav+Arc+B Mongols
*15LI irD Jav+B Mongols
+15LI irD Arc
*16MI irC Jav+B Polonais
*20LI irC Arc Levée
*20LI irC Arc Levée
*20LI irC Arc Levée

Soit 384 points de découverte.

Les Teutons

*1GC RA LM+B SHK Von Jungingen
+2SHK RA LM+B Moines-Chevaliers
*1SG irA LM+B SHK Von Rénys
+2SHK irA LM+B Allemands
*6EHK RB LM+B Frères-chevaliers +allemands
*6EHK RB LM+B Polonais+Allemands
*7HC RC LC+B Prutènes
*7HC RB KO+B Frères Sergents
*8LC RC LC+Arc+B Prutènes+Livoniens
*12HI RC LL+B Mercenaires
*20LHI RC Arb Frères Sergents
*20LMI irC Arc+B Prussiens
*30LI irC Arc Levée
*1Art irC 4 Servants
Soit 137 points de découverte.

PARTICULARITES

- Les Teutons sont découverts à plus de 50%, ils déploieront toutes leurs troupes dans la zone indiquée sur le plan.
- Les Frères chevaliers, chevaliers hôtes et polonais (EMK, EHK, SHK) ont la possibilité de combattre en coin.
- A la troisième période survient une averse. L'annexe B4-5 de "Charges" et ses effets sera donc jouée de la troisième à la sixième période incluse.
- Le sous-général Teuton quitte la table (les malus correspondants seront appliqués) dès qu'il aura vu deux déroutes amies.
- Le sous-général lituanien ne peut commander que les mongols et les lituaniens.
- La partie prend fin à la 8° ou 10° période, au choix des joueurs.

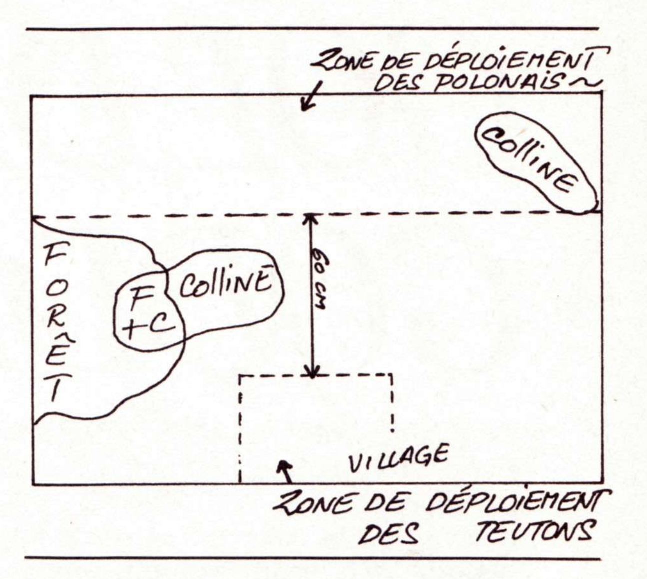
Conditions de victoire

- Pour les Teutons : garder le GC en vie du côté de table polonais et avoir subi moins de quatre déroutes à la 8° ou 10° période.
- Victoire polonaise : soit tuer le GC Teuton ou lui faire quitter la table, soit infliger plus de quatre déroutes à la fin du Jeu.

Henri Reichert









LE CASINO :

GOLDEN GODDESS

Le casino présenté dans cet article peut agrémenter une aventure de James Bond 007 mais également un scénario de l'Appel de Cthulhu, voire de super-héros.
Il s'agit de la description de la base secrète du "méchant" dont toute bonne histoire a besoin pour lui opposer le gentil héros, beau, fort et intelligent comme il se doit. En effet le casino ne représente qu'une couverture sous laquelle se dissimulent les locaux d'une organisation secrète sur le point de déstabiliser l'équilibre mondial tel que nous le connaissons...

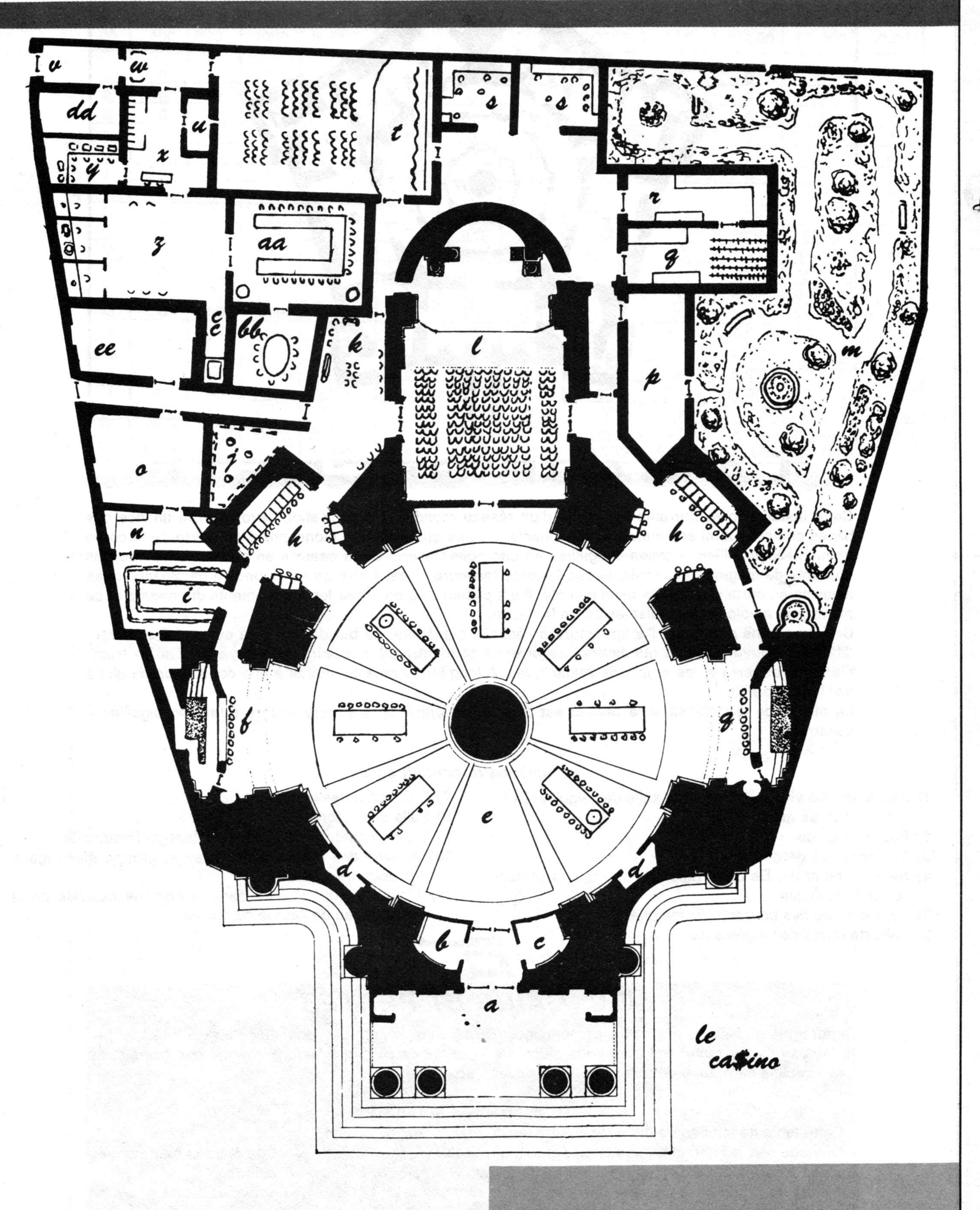
LE CA$INO

PARTIE PUBLIQUE DU BATIMENT

A) Entrée du casino
B) Vestiaire homme
C) Vestiaire femme
D) Banques de jetons
E) Grande salle de jeu (baccarat, roulette, blackjack...)
F) Bar principal
G) Petit bar. Les petite pièces rondes à proximité des deux bars représentent des cabines téléphoniques.
H) Salle des machines à sous
I) Buffet froid disposé sur une table en fer à cheval
J) Exposition de tableaux et d'objets d'art
K) Salon de repos avec musique douce
L) Salle de spectacle
M) Jardin couvert

PARTIE PRIVEE DU BATIMENT

N) Cuisine
O) Entrepôt des boissons et de la nourriture
P) Local du matériel d'entretien du jardin
Q) Atelier de couture et entrepôt des costumes de spectacle
R) Atelier de construction des décors
S) Loges des artistes
T) Salle privée de spectacle et de cinéma
U) Salle de projection
V) Entrée privée
W) Portique de détection du métal
X) Salle d'accueil et de vérification d'identité des visiteurs
Y) Salle de surveillance vidéo
Z) Hall d'attente
AA) Grande salle de réunion
BB) Petite salle de réunion
CC) Funiculaire souterrain qui mène à l'étage inférieur
DD) Salle de garde
EE) Comptabilité du casino



v
w
dd
u
x
y
t
s
s
z
aa
r
q
ee
bb
k
l
p
m
o
j
h
h
n
i
f
g
e
d
d
b
c
a
le ca$ino
1 cm = 1 m



LA BASE SECRETE

Cette installation souterraine fait partie d'un réseau mondial. L'organisation terroriste qui finance ces bases compte parmi ses membres d'éminents savants qui firent une étonnante découverte. Si le corps humain réagit à l'implantation d'aiguilles en des points précis de la peau, il en va de même pour les courants de magma qui circulent sous l'écorce terrestre. C'est à dire qu'en enfoncant de gigantesques aiguilles en certains endroits de la planète, il est possible de contrôler les mouvements du magma et de provoquer à volonté des séismes où on le désire.
Bref, ces gens pratiquent l'acupuncture à l'échelle planétaire. Le but de tout cela est de faire chanter différents gouvernements qui devront payer et se soumettre ou voir leurs pays dévastés par les tremblements de terre et les éruptions volcaniques. A long terme cela conduirait à une domination du globe par l'organisation.
Le maitre de jeu choisit si le réseau est déjà opérationnel ou s'il reste encore quelques aiguilles à construire.

Le funiculaire conduit en 1

1) Hall. Une baie vitrée donne sur la salle de l'aiguille. Des cartes sur les murs
2) Poste de garde
3) Chambre des gardes
4) Salle de contrôle. De cette pièce on contrôle la profondeur de l'aiguille
5) Salle d'étude des courants du magma
6) Salle de repos des ingénieurs
7) Chambres des ingénieurs
8) Salle des machines
9) Salle de contrôle de l'arrivée d'énergie (électricité)
10) Arrivée des câbles électriques et groupe électrogène de secours
11) L'aiguille qui remonte dans la colonne centrale de la salle de jeu de l'étage du casino



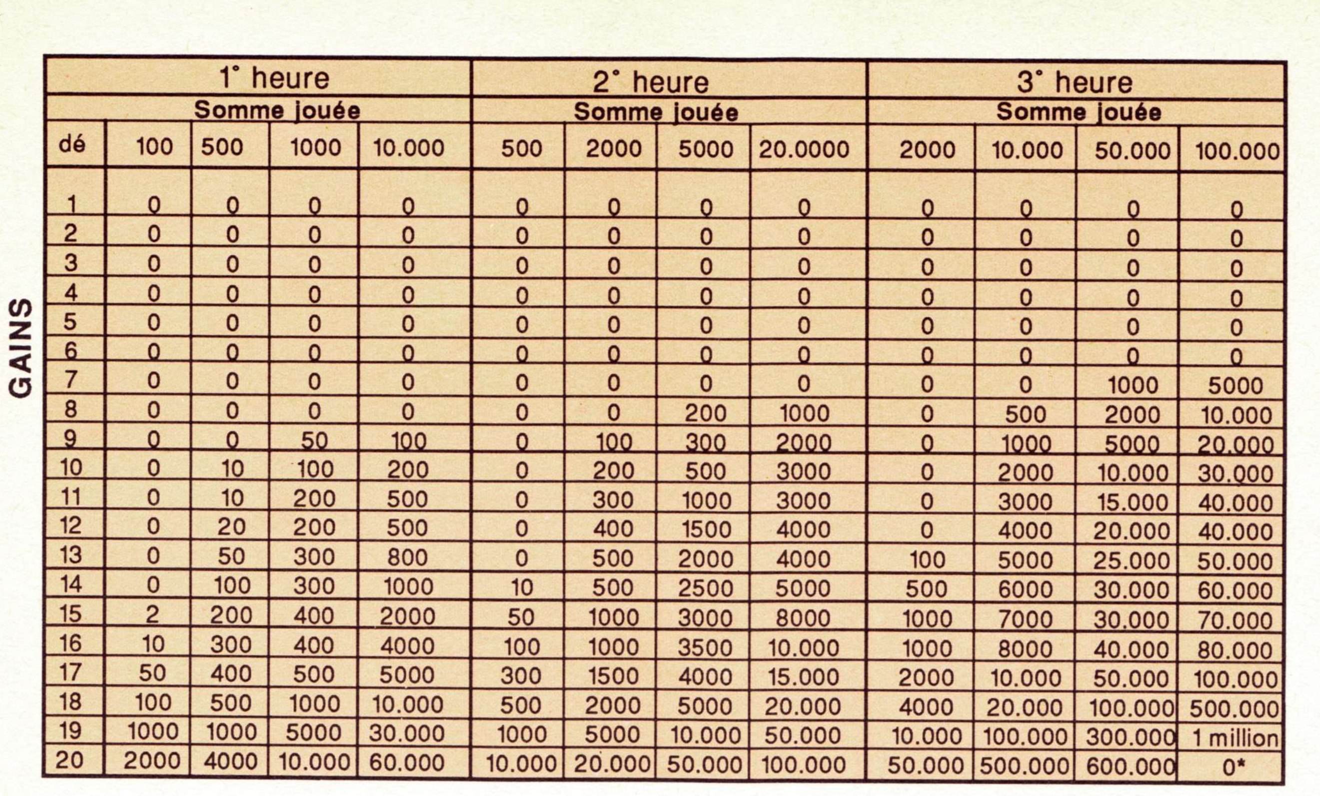
JEU, GAINS ET PERTES

Si durant leur visite du casino les personnages décident de prendre part aux jeux d'argent, voici un petit tableau (p. suivante) qui peut vous aider. Ce système de résolution des pertes ou des gains reste très simplifié car un jeu de rôle ne doit pas devenir un jeu de dés.

Utilisation de la table

- Cette table ne fait pas de distinction entre les différents jeux du casino.
- Quelque soit les caractéristiques du personnage, celui-ci jette 1d20 au début de chaque heure de jeu passée à parier. S'il a de la chance sur ce jet de dés, il aura de la chance au casino.
- Incitez vos joueurs à engager une des quatre sommes inscrites dans les colonnes d'une heure de jeu. L'importance croissante des mises symbolise la "fièvre" du parieur qui risque de plus en plus d'argent.
- La somme jouée est toujours considérée comme perdue. Par exemple un PJ qui joue une heure, qui mise 1000 et qui obtient 15 au dé aura perdu 600 (400 - 1000 = 600).
- Les chiffres inscrits peuvent être des francs, des livres, des dollars ou ce que vous voulez.

GAINS



dé	1° heure				2° heure				3° heure			
	Somme jouée				Somme jouée				Somme jouée			
	100	500	1000	10.000	500	2000	5000	20.0000	2000	10.000	50.000	100.000
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	5000
8	0	0	0	0	0	0	200	1000	0	500	2000	10.000
9	0	0	50	100	0	100	300	2000	0	1000	5000	20.000
10	0	10	100	200	0	200	500	3000	0	2000	10.000	30.000
11	0	10	200	500	0	300	1000	3000	0	3000	15.000	40.000
12	0	20	200	500	0	400	1500	4000	0	4000	20.000	40.000
13	0	50	300	800	0	500	2000	4000	100	5000	25.000	50.000
14	0	100	300	1000	10	500	2500	5000	500	6000	30.000	60.000
15	2	200	400	2000	50	1000	3000	8000	1000	7000	30.000	70.000
16	10	300	400	4000	100	1000	3500	10.000	1000	8000	40.000	80.000
17	50	400	500	5000	300	1500	4000	15.000	2000	10.000	50.000	100.000
18	100	500	1000	10.000	500	2000	5000	20.000	4000	20.000	100.000	500.000
19	1000	1000	5000	30.000	1000	5000	10.000	50.000	10.000	100.000	300.000	1 million
20	2000	4000	10.000	60.000	10.000	20.000	50.000	100.000	50.000	500.000	600.000	0*

* : le jeu était truqué

Librement inspiré de "He is not Gudinoff for me" by P Kent

JAMES BOND 007

SCENARIO

DOUBLE-JE

Pour ouvrir la série de scénarios James Bond consacrés aux séries d'agents secrets, nous nous devions de rendre justice à l'une des plus populaires d'entre elles, j'ai nommé Chapeau Melon et Bottes de Cuir. Les chiffres parlent d'eux-mêmes : 187 épisodes totalisant 158 heures et 1040 km de pellicule diffusés dans 104 pays, 40 chapeaux melons, 30 parapluies, 90 litres de champagne et plus de 200 "atemi" : de quoi faire frémir les ennemis de Sa Gracieuse Majesté ! Pour pleinement apprécier ce scénario, je vous conseille de le jouer dans l'esprit de la série où le fantasque (mais point le grotesque) a tout à fait sa place. Si John Steed et Emma Peel forment une bonne équipe, c'est qu'ils savent travailler chacun de leur côté puis, le moment venu, mettre en commun les différentes informations qu'ils ont acquises. Chaque épisode est constellé de ces courtes rencontres mais Steed et Emma agissent rarement ensemble avant la confrontation finale. Bien que cela soit plus difficile à maitriser, je vous encourage à employer cette pratique, ne serait-ce que pour l'interêt du scénario (lire à cet effet avec attention le chapitre 12 des règles).

Ce module est destiné à être joué avec les règles de James Bond 007 par deux joueurs débutants qui inteprèteront John Steed et Emma Peel dont les caractéristiques sont fournies dans la rubrique Générique.

PROLOGUE

Clarke J. Pennyworth Sr. referme consciencieusement après une dure journée de travail la porte blindée de la chambre forte de la Pennyworth-Gallstern Bank. Il salue le garde qui vient de s'installer pour la nuit et se dirige vers le parking souterrain sombre et désert. Juste avant qu'il n'atteigne sa voiture, un homme armé d'un couteau se jette sur lui de derriere un pilier. Pennyworth a à peine le temps de faire face à son agresseur avant qu'un crissement de pneu ne retentisse. Un choc sourd se fait entendre alors qu'une Lamborghini qui pénétrait dans le parking percute l'inconnu. Celui-ci rebondit sur le capot et s'affale sans vie par terre.
Pennyworth s'approche du corps, le retourne et recule sous le choc : le visage de l'homme éclairé par les phares du bolide est sans aucun doute celui de... Clarke J. Pennyworth Sr.

Suite à l'incident Pennyworth, Steed et Emma sont contactés par "Mother" (cf *Générique*) qui leur explique qu'il s'agit là du quatrième cas recensé de sosie d'une personnalité importante découvert ces trois derniers mois. Les autres sont :
- Sir Leon Fitzgerald Boyd : attaché auprès du Ministre de l'Intérieur.
- Lawrence O'Gloughbie : actionnaire majoritaire de nombreuses sociétés de courtage.
- Sir Geoffrey Peddington : Héritier. A ses entrées à la Chambre des Lords.
Notre duo est prié d'élucider ce mystère dans les plus brefs délais. La sécurité du territoire semble compromise. Qui sait si des doubles n'ont pas déjà pris la place de personnages haut placés ?



D'ARISTOCRATIQUES ASTIQUEURS

Les quatre hommes, s'ils sont interrogés, raconteront une histoire similaire à celle de Pennyworth. Un inconnu leur ressemblant d'une manière stupéfiante a tenté de les tuer mais a trouvé là son propre trépas, dû qui à une opposition musclée, qui à un concours de circonstances. Boyd et O'Gloughbie sont des hommes de Gudinoff (cf *le complot*) mais personne ne peut les suspecter car ils sont les doubles exacts

de leurs victimes. Ce sont tous de parfaits gentlemen et Steed connaît même personnellement les Sir Boyd et Peddington et il n'aura aucun mal à leur rappeler un souvenir commun pour confirmer leur identité. De plus les visages des deux autres ne lui semblent pas inconnus. Un jet de PER lui fera se souvenir d'un cocktail en leur compagnie (QR 4) au "Bowler Polisher Club" (Club des Astiqueurs de Chapeaux Melon) (QR 2 ou mieux).
Ce club est une vénérable institution dont Steed est membre d'honneur. Chaque membre à l'instar de son président, "Lord" (titre d'origine douteuse) Jason Beverly, est un gentleman qui doit promouvoir son symbole (le Melon) en l'arborant avec perfection. Le plébeien ne se doute pas des innombrables façons qu'il y a de se couvrir d'un tel chef.
A l'origine plus un club social pour élite nantie qu'une véritable association, le "Polisher" a, depuis sa création, dégénéré en une espèce de cercle où les rares habitués ne viennent que pour se plaindre des vicissitudes de la vie de rentier et, accessoirement, développer certaines psychoses (s'il est besoin de le signaler, Steed NE fréquente PAS assidûment ce club !). Ceci explique que lorsque des échos de la renommée du Professeur Baum (cf *le complot*) atteignirent les oreilles des membres du club, nombre d'entre eux se rendirent à la Clinique Sainte-Claire où il exerçait. Leurs légères névroses et autres dépressions disparurent comme par enchantement et l'adresse du bon professeur circula rapidement dans l'entourage des patients. Les membres du "Polisher" ayant tous une position sociale élevée, ils constituaient une cible de choix pour Gudinoff.

LE COMPLOT

Le Professeur Gaetan Baum est un remarquable savant qui, avec l'aide du docteur Arthur Hemlock-Somms, a mis au point un appareil permettant de lire et d'enregistrer les "tracés neuroniques" des êtres humains (Cf "La Machine de Hemlock-Somms"). L'analyse de ces enregistrements permet d'identifier des troubles du comportement chez un individu que la psychiatrie mettrait des années à déceler. Les traitements préconisés par le professeur sont donc particulièrement appropriés et l'état de ses patients s'améliore toujours de façon surprenante. Même le M.I.5 fait appel à lui pour établir les profils psychologiques de ses agents une fois par an. Ceci rend, bien sûr, ses tarifs prohibitifs et réduit sa clientèle à la classe aisée.
Voyant le profit et la quantité d'informations qu'il pourrait tirer des enregistrements, le KGB a soudoyé Hemlock-Somms. Celui-ci s'est alors séparé du Professeur Baum pour fonder sa propre clinique, financée par les fonds du KGB, et y poursuivre les recherches de Baum avec un équipement similaire. Après de nombreuses expériences infructueuses, il découvrit le moyen de ré-injecter à quelqu'un le tracé neuronique enregistré d'une autre personne. Un transfert de cerveau en quelque sorte ! Expert en chirurgie esthétique, il ne fut pas long à voir le profit qu'il pourrait en tirer. Il pouvait fabriquer des doubles parfaits de personnes existantes à ceci près qu'une altération dans leur tracé neuronique faisait d'eux des esclaves dévoués. Une fois la substitution effectuée, personne ne pouvait découvrir la supercherie, pour autant que l'original soit rapidement éliminé, ce qui n'a pas pu se faire pour quatre d'entre eux. Le réseau de Hemlock-Somms s'étend déjà à plus d'une dizaine de personnalités dont un agent du M.I.5. Le Major Boris Gudinoff a été dépêché par Moscou pour superviser l'opération. Il sélectionne les victimes en dérobant les enregistrements à la clinique du Professeur Baum.





La plupart des membres du club anciens patients de Baum sont injoignables à part Perceval Beverly qui vient de suivre le traitement et réside en ce moment à Londres. Si Steed n'est pas assez discret dans son enquête, un homme s'approchera de lui. Il s'appelle Gregory Peddlegrowth et, après avoir lu les journaux, il a fait le rapprochement entre les doubles et le "Polisher". Légèrement paranoiaque (non, je ne cherche pas à dire que toute l'aristocratie britannique est mûre pour l'asile !), il est persuadé qu'un homme qui lui ressemble étrangement le suit depuis quelques jours quand il traverse Piccadilly, au sortir du club, le soir. Bien évidemment, il préfère at-

tendre quelques heures, en sécurité, dans le fumoir du club, au cas où cet homme se découragerait...

PERCEVAL BEVERLY

Concessionnaire de champs de pétrole en Mer du Nord, Perceval vit plus qu'aisément dans une résidence qu'il s'est fait construire sur une petite colline des environs de Londres, fort à propos nommée Beverly's Hill.



En arrivant à l'enceinte, le personnage trouvera la grille ouverte et le boitier électrique qui la commande fracturé (*jet de PER*). Personne ne répond à l'interphone mais si on le branche, on peut entendre des bruits étouffés de bagarre. Si le personnage ne se précipite pas pour se rendre à la résidence (*Conduite automobile, FD 3*), il aura tout juste le temps de voir Perceval tomber en hurlant de la fenêtre de son bureau du deuxième étage... et en mourir. Il y a un garage mais une décapotable grise sans plaque d'immatriculation est arrêtée devant le perron. Les clefs sont sur le tableau de bord.

MP+1 / LR 4 / Crois. 130 / Max. 250 / Auto. 325 / For 2 / Str 5 / Prix 11.500.

Si le personnage est arrivé à temps, il n'a aucun mal à trouver la source du bruit. L'escalier donne sur une galerie qui surplombe un splendide hall décoré de tentures médiévales. De nombreuses portes ouvrent sur celle-ci. L'une d'elles est entrebaillée et mène à une pièce aux murs tapissés de bibliothèques où l'on peut voir trois hommes en train de combattre derrière un grand bureau en merisier près de la porte-fenêtre ouverte. Deux d'entre eux, rondouillards, rougeauds et légèrement chauves, se ressemblent trait pour trait, quelques détails vestimentaires mis à part (*QR 2 au jet de PER*). Le troisième est un grand malingre au visage émacié, vêtu d'un costume visiblement bon marché et qui brandit une matraque (*CD +1*) ; c'est un homme de main de Gudinoff. Un des deux Perceval semble en mauvaise posture, étranglé par l'autre sur la rambarde du balcon, tandis que le troisième homme ne semble pas vouloir intervenir, l'air indécis. Ce dernier est le dos à la porte (si le personnage n'a pas fait de bruit dans le couloir : *Furtivité, FD 7*).

Une fois dans le bureau, le personnage a quatre rounds avant que le vrai Perceval ne soit défenestré [si il se décide à attaquer le sbire le premier round, le modificateur de FD est de -2 (déplacement) +2 (surprise) = 0 - option éventuelle]. L'homme de main avait pour mission d'éliminer Beverly mais quand celui-ci s'est jeté sur son double, il a rapidement été incapable de dire qui était le vrai ! Au bout de quatre rounds , quoiqu'il arrive, un des doubles tombera par la fenêtre. Si le personnage est venu au secours du Perceval en difficulté (le vrai) à temps, c'est le faux qui trébuchera et ira s'éparpiller dans les graviers de l'allée, sinon... A ce moment-là, s'il est encore conscient, le sbire cherchera à s'enfuir. S'il n'arrive pas à distancer son adversaire, il cherchera à le tuer. S'il est pris, il avalera une capsule de cyanure (conditionnement très efficace). Il s'agit de Piotr Alessandrevich, agent du KGB, que le M.I.5 n'aura aucun mal à identifier.

Quelque soit le survivant du duel, il racontera une histoire similaire aux précédentes (Note : le vrai Beverly porte une grosse chevalière en or). Si notre héros n'arrive qu'après la mort de Perceval, il entendra Piotr descendre précipitamment les escaliers (pour aller examiner le corps) et venir de ce fait à sa rencontre.



SAINTE-CLAIRE

Emma et Steed ayant, comme tous les agents, passés des tests pour le M.I.5, connaissent le service du Professeur Baum. Chenu, la soixantaine, les tempes grisonnantes, les binocles en équilibre sur son nez pointu et le stéthoscope dépassant de la poche de la blouse, Gaetan Baum est une personne affable. Il amènera l'enquêteur dans la salle d'examens pour lui expliquer le principe des tracés neuroniques mais, secret professionnel oblige, ne révèlera rien au sujet de ses patients.

Baum racontera comment, avec ses confrères Hemlock-Somms, Klein et Johnson, il a créé cet appareil qui révolutionne le domaine de la psychanalyse (il n'est bien sûr pas au courant des améliorations que lui a apportées hemlock-Somms). Il a malheureusement perdu de vue ses anciens confrères mais possède encore leurs anciennes adresses. Klein est mort dans

un accident d'avion, Johnson (qui est une femme) s'est mariée et vit maintenant à Bornéo sous le nom de Mme Ricketwits et sera relativement difficile à joindre. Hemlock-Somms, quant à lui, a ouvert sa propre clinique à Londres : Health's Road.

Flash-back : grâce à son agent au sein du M.I.5, Gudinoff a rapidement été mis au courant quand Emma et Steed se sont vus confier l'affaire des sosies. Sachant qu'il s'agit là d'agents hors pair, il n'a pas la prétention de pouvoir les arrêter à lui seul. Il préfère les laisser s'arrêter eux-mêmes ! Il a décidé de produire des doubles de nos héros et de les envoyer mystifier les originaux. Il est d'ailleurs en ce moment en train de dérober les enregistrements neuroniques de Steed et Emma.
Alors que l'enquêteur devise avec Baum, le son d'une algarade provenant du couloir attenant à la salle d'examen retentit. Un laborantin a surpris Gudinoff alors qu'il venait de forcer le coffre des archives. Le dit laborantin a rapidement été mis KO et l'espion s'apprête à s'enfuir par un vasistas ouvert, une liasse de dossiers sous le bras. Une voiture (similaire à la décapotable chez Beverly) est stationnée juste devant. Le combat qui a de fortes chances de se produire est uniquement destiné à faire se rencontrer Gudinoff et l'enquêteur. Gudinoff doit IMPERATIVEMENT réussir à prendre la fuite et ce, le plus tôt possible. N'hésitez pas à utiliser au maximum ses points de survie. Les doubles n'attendent déjà que leurs cerveaux et seront opérationnels une heure après cet incident.

HELL'S ROAD

Health's Road, la clinique du docteur Hemlock-Somms, est un petit bâtiment de trois étages situé au bord de la Tamise, au coeur de la ville. Malgré cela, le personnel ne semble pas être débordé de travail. Quelques infirmiers poussent à travers le grand hall diverses pièces d'équipement médical mais point de malade en vue. Si le personnage s'en inquiète, il se verra répondre que la clinique va bientôt fermer provisoirement en vue d'améliorations et de rénovations. Aucun obstacle ne s'opposera à la rencontre avec Hemlock-Somms. Le réceptionniste a néanmoins reçu la consigne de ne pas laisser de visiteurs fouiller dans la clinique, aussi accompagnera-t-il l'enquêteur au bureau du docteur. Ce dernier se montrera encore plus affable que Baum (si cela est possible !) et, si le PJ aborde le sujet des tracés neuroniques, il lui racontera l'histoire suivante :

Deux hommes sont récemment venus le voir pour lui poser des questions similaires. Ils s'appelaient Nicholas Griffin et Barthelemy Mc Greevy et disaient travailler à l'écriture d'une thèse sur les psychoses des villes. Ils ont demandé la permission de recopier certains des anciens enregistrements des tracés neuroniques qu'il avait conservés de son travail avec Baum afin de compléter leur étude. Comme ils semblaient savoir de quoi ils parlaient et ces enregistrements ne comportant que des numéros de dossier et non pas les noms des patients, le docteur accéda à leur demande. Il ne les a pas revus depuis mais il se peut qu'il ait toujours leurs adresses...
Il s'agit là bien sûr d'un piège destiné à séparer Emma et Steed pour les tourner l'un contre l'autre. Pendant la conversation, un émetteur est dissimulé dans la voiture de l'enquêteur et lorsque le signal se déplacera vers l'une des deux adresses (elles sont suffisamment éloignées l'une de l'autre), le double de son compagnon / compagne y sera envoyé tandis que l'autre double se rendra à la seconde adresse.



LA MACHINE DE HEMLOCK-SOMMS

Elle a l'apparence d'une console recouverte de boutons, cadrans, interrupteurs, fentes, etc. Elle est flanquée de deux bras métalliques terminés par une espèce de cloche surplombant un fauteuil. Ces cloches sont assez grandes pour qu'une tête humaine puisse s'y glisser. Elles sont faites d'un matériau transparent très résistant et fourmillent de petites électrodes sur leur face interne. Pour donner à un corps une personnalité enregistrée, on introduit celle-ci sous forme de carte perforée dans la machine et on place la cloche de droite sur la tête du sujet. La personnalité originale est alors oblitérée par la nouvelle. Heureusement une "copie de sauvegarde" de l'originale est faite automatiquement au cas où le processus inverse (le retour à la normale) devait prendre place.
Ce sont toujours les mêmes personnes (même anima), mais leur programation a changé. Seuls les points de survie / héroïsme restent les mêmes, toutes les autres caractéristiques ainsi que les compétences et talents changent. Le décalage esprit / corps provoque un FD de -3 pour toute action qui disparait au bout d'une semaine.
La machine a également une seconde utilisation. Une personne sous la cloche de gauche peut transférer directement son esprit dans le corps de droite. Le corps de gauche devient un pantin désarticulé, vivant mais sans moteur, tandis que l'esprit de la personne de droite, désincarné, réside dans la copie de sauvegarde. Ainsi la personne de gauche devient littéralement celle de droite. Seuls les points de survie / héroïsme sont transférés et le FD applicable est ici de -2 pour toute action. Chaque transfert dure une minute.

DOUBLE DETENTE

La scène de la rencontre avec le double va se dérouler de façon similaire dans les deux cas (mettez-y beaucoup de soin). Pour simplifier, voici ce qui va se passer pour Steed (il suffit d'inverser les noms pour Emma).
Avant d'arriver à l'adresse indiquée, Steed va avoir un léger accident de voiture occasionné par un complice de Gudinoff. Cet épisode est sans gravité et sert uniquement à lui faire perdre du temps pour que l'histoire que le double racontera paraisse plausible.
Une fois entré (par effraction ou avec

GENERIQUE

Les héros de cette série (nous nous sommes volontairement restraints ici à la prolifique collaboration John Steed / Emma Peel) n'opèrent que sur le territoire britannique et sont des agents du M.I.5 (alors que James Bond travaille pour la branche internationale de l'Intelligence Service - voir chap. 15). Le M.I.5 possède dans son ensemble la même structure que son homologue dans le domaine hiérarchique. A cette heure il est dirigé par "Mother", un ancien héros du service actif durant la seconde guerre mondiale, devenu infirme, et ne se déplacant qu'en fauteuil roulant (qu'il remplit de son enbonpoint). "Mother" dirige la maison avec une rigueur toute martiale mais cela ne nuit en rien à la vieille amitié qui le lie à Steed.
Bien que le compartimentage des services secrets soit toujours de mise, le M.I.5 entretient des relations privilégiées avec Scotland Yard et Interpol.
Il est à noter que la branche Q est quasiment inexistante mais qu'en revanche le M.I.5 dispose d'une section formation / entrainement sur le terrain que de nombreux services lui envient.
Les rangs des membres du M.I.5 ne sont pas similaires à ceux du M.I.6 mais il suffit de savoir que les héros de la série jouissent de toutes les prérogatives d'un "00".

JOHN W.G.B. STEED

FOR : 9 DEX : 9 VOL : 15 PER : 12 INT : 13
Compétences : Agilité (6/15), charisme (14/29), combat à distance (5/15), combat au corps-à-corps (8/17), conduite automobile (7/17), déguisement (4/17) -authentique-, equitation (3/16), furtivité (4/19), sixième sens (11/23), usages locaux (13/25) -Royaume-Uni only-.
Talents : Connaisseur, photographie, premiers soins.
Taille : 1m74, poids : 83kg, âge : 45, apparence : bonne, Points de célébrité: 131, points d'héroisme : 11, vitesse : 2, Cl. dégâts à mains nues : B, endurance : 36, cap. course/nage : 55, cap. charge : 46-70.
Champs d'expérience : Criquet, jeux de réflexion, sciences militaires.
Faiblesses : Gentleman (voir ci-dessous).
Equipement : parapluie-épée (+1 CD sous forme de parapluie sinon comme épée), melon blindé (+1 CD, +2 Dgn).
Véhicule : Rolls-Royce 1927 Silver Ghost jaune (immatriculée KK4976). MP +1, LR4, Crois 105, Max 200, Auto 300, for 3, str 6, prix 57.000.
Background : Après s'être brillamment illustré dans les services du contre-espionnage de l'armée durant la seconde guerre mondiale, John Steed a été recruté par le M.I.5 comme "agent privé". Son efficacité et son talent lui valurent rapidement de se voir confier les affaires les plus délicates et ardues. Steed semble développer tout son potentiel quand il est efficacement secondé, aussi opère-t-il toujours en compagnie d'autres agents triés sur le volet. Après quelques-unes de ces fructueuses associations (parmi lesquelles le docteur Keel et Cathy Gale), "Mother" réunit Steed et Emma Peel. Ce duo est à ce jour le plus efficace que le M.I.5 ait compté dans ses rangs.
La notoriété de Steed est immense et bien que son visage ne soit pas familier au public, il n'existe personne dans la profession qui n'ait entendu parler de lui. Chaque cas qu'il élucide porte sa marque (the Steed touch), car s'il est un agent, il est avant tout un gentleman. Toujours impeccable, il sait allier tact et audace, discrétion et vaillance, stoicisme et galanterie (il est par exemple inconcevable qu'il frappe une femme). Un chevalier des temps modernes en somme.

EMMA PEEL

FOR : 9 DEX : 13 VOL : 11 PER : 13 INT : 12
Compétences : Agilité (9/20), Alpinisme (4/14), Charisme (13/24), Combat à distance (7/20), Combat au corps-à-corps (11/20), conduite automobile (5/18), Déguisement (3/15), Equitation (2/14), Furtivité (7/18), Pilotage (4/17), Séduction (8/19), Sixième sens (6/18), Usages locaux (9/22).
Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers soins.
Taille : 1m77, Poids : 73kg, Age : 30, Apparence : séduisante, Points de célébrité : 43, Points d'héroisme : 9, Vitesse : 3, Cl. dégâts à mains nues : B, Endurance : 30, Cap. course/nage : 40, Cap. charge : 46-70.
Champs d'expérience : Beaux-arts, Escrime.
Faiblesses : néant
Equipement : Beretta 6.35mm (si la situation l'exige).
Véhicule : Lotus S2 bleu métallisé (immatriculée SJH499D) : MP +1, LR 4, Crois 135, Max 219, Auto 350, For 2, Str 5, Prix 18.000.
Background : Emma Knight rencontra John Steed lorsqu'elle épousa Peter Peel, un pilote de la RAF qu'il comptait parmi ses plus fidèles amis. Steed lui fut d'un précieux secours lorsque Peter s'écrasa en Amazonie et fut porté disparu à la suite de démêlés qu'il avait eus avec des trafiquants de drogue. Désireuse de venger son mari, Emma demanda à entrer au M.I.5 et "Mother" accéda à sa requête. Cette équipière de charme permit à Steed de vivre les plus mémorables de ses aventures au service de sa majesté. Après deux ans, des rumeurs parvinrent à Londres comme quoi Peter n'était pas mort et Emma décida de partir à sa recherche.
Pétrie de qualités athlétiques, Emma Peel est d'un caractère espiègle. D'un naturel résolument optimiste, elle n'hésite néanmoins pas à en venir aux mains, ce qui a surpris plus d'un de ses adversaires. Ses duels verbaux avec Steed restent dans les annales. Une beauté proprement fatale.

TARA KING



FOR : 12 DEX : 14 VOL : 12 PER : 12 INT : 12
Compétences : Agilité (12/25), Alpinisme (3/15), Charisme (12/24), Combat à distance (8/21), Combat au corps-à-corps (13/25), conduite automobile (4/17), Equitation (2/14), Furtivité (8/20), Séduction (5/17), Sixième sens (6/18), Usages locaux (7/19).
Talents : Connaisseur, photographie, premiers soins.
Taille : 1m72, Poids : 68kg, Age : 27, Apparence : séduisante, Points de célébrité : 37, Points d'héroisme : 10, Vitesse : 3, Cl. dégâts à mains nues : B, Endurance : 30, Cap. course/nage : 40, Cap. charge : 71-95.
Champs d'expérience : Arts martiaux
Faiblesses : néant
Equipement : Beretta ou Walter PPK
Véhicule : Lotus Europa rouge (PPW999F), mini moke, Cobra 428 marron.
Background : C'est à Tara qu'échut le rôle de remplacer Emma Peel et elle s'en acquitta plus qu'honorablement. Championne de karaté et de judo, elle excelle également dans le domaine des armes à feu. Très séduisante (incontestablement la plus mignonne des partenaires de Steed de l'avis autorisé de l'éditeur et du chroniqueur), elle a sûrement moins de "chien" qu' Emma mais il faut s'en méfier. Un malicieux petit chat aux griffes acérées.

PURDEY



FOR : 10 DEX : 14 VOL : 13 PER : 10 INT : 12
Compétences : Agilité (13/25), Alpinisme (5/16), Charisme (13/26), Combat à distance (9/21), Combat au corps-à-corps (11/21), conduite automobile (3/15), Déguisement (5/17), Equitation (4/15), Furtivité (5/18), Pilotage (4/16), Plongée (2/14), Sciences (3/15), Séduction (6/19), Sixième sens (8/19), Usages locaux (7/17).
Talents : Connaisseur, photographie, premiers soins.
Taille : 1m75, Poids : 71kg, Age : 26, Apparence : séduisante, Points de célébrité : 35, Points d'héroisme : 10, Vitesse : 3, Cl. dégâts à mains nues : B, Endurance : 30, Cap. course/nage : 40, Cap. charge : 46-70.
Champs d'expérience : Criminologie, mode.
Faiblesses : néant
Véhicule : MGB Drophead sports jaune ou Triumph TR7 jaune.
Background : Ancien mannequin, Purdey est devenue un athlète complet une fois entrée au M.I.5. Experte dans le domaine du combat, elle est un adversaire redoutable. Gambit et elle se livrent en permanence une compétition amicale dont elle sort fréquemment vainqueur. Purdey est dotée d'un esprit de synthèse remarquable et lorsqu'elle entrevoit la solution d'un problème, elle n'hésite pas à prendre des initiatives de son côté (ce qui l'a souvent mise dans des situations précaires). Sensible, maligne et pleine d'énergie, le petit singe du groupe.

MIKE GAMBIT



FOR : 9 DEX : 11 VOL : 10 PER : 12 INT : 13
Compétences : Agilité (8/18), Alpinisme (3/12), Charisme (7/17), Combat à distance (9/20), Combat au corps-à-corps (10/19), conduite automobile (6/17), Crochetage serrures / coffres (5/16), Equitation (2/13), Furtivité (5/15), Jeu (3/15), Pickpocket (3/14), Sciences (7/20), Séduction (5/13), Sixième sens (6/18), Usages locaux (5/17).
Talents : Connaisseur, photographie, premiers soins.
Taille : 1m81, Poids : 82, Age : 29, Apparence : Attirante, Points de célébrité : 33, Points d'héroisme : 8, Vitesse : 2, Cl. dégâts à mains nues : A, Endurance : 28, Cap. course/nage : 25, Cap. charge : 46-70.
Champs d'expérience : Chimie, criminologie, droit, toxicologie.
Faiblesses : néant
Véhicule : Jaguar XJS rouge
Background : Diplomé de plusieurs universités britanniques, Mike Gambit correspond sûrement à l'image que se fait la population de l'espion modèle. Erudit dans de nombreux domaines et aguerri dans de multiples techniques de combat, il a une très grande confiance en ses capacités, ce qui est sans doute son principal défaut. En termes de jeu, en combat corps-à-corps, il rechignera à utiliser ses points d'héroisme pour modifier les attaques de son adversaire mais tentera plutôt des attaques flamboyantes (cela lui a pourtant valu quelques KO !). Sarcastique et téméraire, quelque peu macho, un cow-boy relativement tempéré.



l'aide de la concierge) dans l'appartement du suspect, Steed sera rejoint par le double d'Emma (qui se cachait tout près). Emma racontera qu'elle s'est rendue à son adresse mais qu'elle a trouvé, comme ici, un appartement complètement vide. Retournant à sa voiture, elle constata qu'on lui avait volé ses clés. Redoutant qu'on ait cherché à l'éloigner de Steed pour s'en prendre à lui, elle a sauté dans un taxi pour le rejoindre. Il lui semble évident, personne ici ne connaissant Griffin et Mc Greevy, que Hemlock-Somms a cherché à les éloigner de Health's Road et qu'il faut y retourner au plus vite (dans la voiture de Steed). Une fois près de la clinique, elle préconisera une attaque de flanc en pénétrant par une fenêtre sur la gauche du bâtiment. Pendant ce temps, Emma (la vraie), et le faux Steed entreront par le côté droit. Tout ce petit monde va alors se retrouver dans le gymnase de la clinique, salle qui regorge d'équipements sportifs : poutres, barres paralléles, cordes, anneaux... Aussitôt, le faux Steed et la fausse Emma vont se jeter l'un sur l'autre et cela (bien que ce comportement de la part de Steed puisse mettre la puce à l'oreille de la vraie Emma) devrait encourager les vrais à en faire autant ! Les doubles, bien sûr, simulent le combat mais il faudra les observer avec soin pour s'en rendre compte. Nouvellement créés, ils ne sont pas aussi bons que les originaux : toutes leurs actions ont -3 à leur FD et ils n'ont que 3 points de survie.
La machine à transférer les cerveaux se trouve dans une des pièces voisines. Sitôt qu'un des vrais agents ira au tapis, les deux faux se retourneront contre le vainqueur. Pendant ce temps, un infirmier entrainera la victime assommée dans la salle de la machine et Gudinoff y transfèrera sa personnalité (ce qui prend une minute, cf *la machine...*). Puis un des sbires ira mettre en sécurité le corps inanimé de l'espion dans une des chambres de la clinique. Gudinoff, sous l'apparence de l'agent, fera semblant d'être toujours évanoui, attendant son heure. L'autre vrai agent, mainte nant qu'il est attaqué par les deux doubles, se rendra probablement compte de son erreur et tombera sûrement dans le piège de Gudinoff (à moins que le pauvre joueur ne soit complètement perdu !).

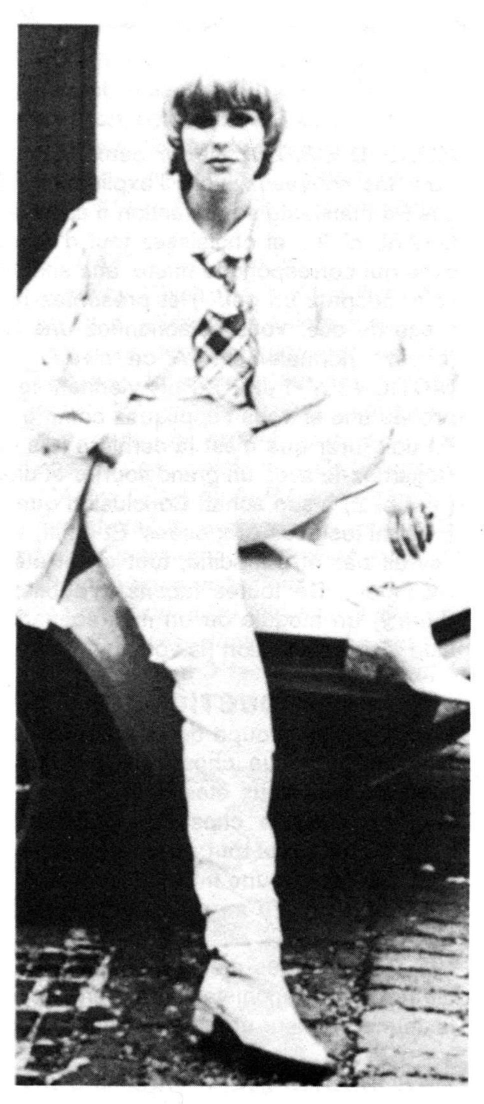
L'attitude la plus intelligente à adopter pour chacun des vrais agents est, bien sûr, de combattre son double. Ils sont sûrs dans ce cas de taper sur des méchants (de plus, le combat n'en sera que plus facile). S'ils agissent ainsi, ou s'ils ont tout compris et que chacun combat le double de l'autre, Gudinoff tentera (au bout de trois rounds) de droguer la vraie Emma grâce à un pistolet à seringue hypodermique de façon à permettre au plan ci-dessus de se réaliser. Gudinoff possède deux seringues et il faut un round entier pour recharger le pistolet *(Enr : 96-99 / Dgn -2 / CD : si la cible rate son jet de pourcentage sous la Force, elle s'endort pour 5-10 mn)*. S'il échoue dans cette tentative, et cela en dernier recours, Gudinoff prendra lui-même part au combat. Quoiqu'il en soit, il faudra une bonne dose de talent et de chance à nos héros pour se sortir de ce traquenard.

PNJ

MAJOR BORIS GUDINOFF : FOR : 13 DEX : 12 VOL : 12 PER : 10 INT : 13
Compétences (Niveau / Chance de base) : Agilité (10/22), Alpinisme (4/16), Combat à distance (8/19), Corps-à-corps (7/20), Conduite automobile (5/16), Crochetage serrures/coffres (6/18), Furtivité (5/17), Sixième sens (5/16), Usages locaux (2/12).
Talents : Photographie, Premiers Soins.
Taille : 1m82, Poids : 90 kg, Age : 37 ans, Apparence : normale, Points de célébrité : 45, Points d'héroïsme : 10, Vitesse : 2, Cl. Dégâts à main nue : B, Endurance : 30, Cap. Course/Nage : 40, Cap. Charge : 71-95.
Champs d'expérience : Droit international, médecine / physiologie, sciences militaires.
Faiblesses : néant ; Cicatrices : joues droite
Equipement : lüger parabellum P-08
Orgueilleux et irascible mais rigoureux et terriblement efficace.

PIOTR ALESSANDREVITCH : FOR : 10 DEX : 11 VOL : 9 PER : 9 INT : 7
Compétences : Agilité (5/15), combat à distance (4/14), combat au corps à corps (5/15), conduite automobile (4/14), furtivité (3/12), sixième sens (1/9).
Talents : premiers soins.
Taille : 1m77, poids : 70kg, age : 27, aparernce : normale, points de célébrité : 2 (dans son village natal), points d'héroïsme : 4, vitesse : 2, cl. dégâts à mains nues : B, endurance : 28, Cap. corse/nage : 25, cap. charge : 46-70, champs d'expérience : néant, faiblesse : superstition,
Background : chair à canon.





Petit conseil : en cas d'affrontement Peel / Steed, faites également jouer les doubles par vos joueurs. Ne sachant pas qui est l'original, (entretenez le doute), ils seront amenés à utiliser les deux au maximum de leurs capacités.
Une fois Gudinoff vaincu, pleutre et pitoyable, Hemlock-Somms, soumis, redonnera à l'agent "possédé" sa personnalité (grâce à la copie de sauvegarde du tracé neuronique : cf : *La Machine*). Parmi ses papiers, on trouvera la liste des doubles existants.

EPILOGUE

Devisant au sujet de leur dernière aventure et des applications possibles de la machine de Hemlock-Somms, Emma et Steed sirotent chacun une coupe de Dom Perignon bien méritée. Soudain, un tonnerre d'aboiements retentit à la porte. Nos amis sortent pour en découvrir la cause. La rue semble déserte, au pied d'une poubelle, un chat déguste les restes d'un poisson en se léchant les babines...

The End...?

James Bura 006

J'ACHETE !

Qu'il s'agisse d'armes, d'équipements ou d'un moyen de transport, "Acheter", dans une partie de Jeu de Rôle, est le plus souvent résolu en quelques secondes : "Tiens, voilà la liste du matos avec les prix!" ou bien "OK, tu trouves une galère à trois rangs de rameurs, équipage au complet, pour 10.000 PO. Bon, vous embarquez ?" Que voilà des affaires rondement menées ! Les adeptes des parties "Destroy Latte Kill" y trouveront leur compte avec le temps gagné mais certainement pas les fans de role-playing. Où est le plaisir de marchander ? d'arnaquer le vendeur ? ou même de se faire arnaquer? Que d'occasions perdues de rigoler un bon coup ! Heureusement l'En-Cas est là et ce mois-ci, je vous propose "J'ACHETE !" qui devrait satisfaire les uns et les autres.

*

MODE D'EMPLOI : Pour ceux qui connaissent, procédez comme d'habitude. Pour les nouveaux, voici l'explication : Si, au cours d'un scénario palpitant, un des PJ manifeste son intention d'acheter un objet (quel qu'il soit), vous saisissez GRAAL n° 9... et choisissez tout d'abord une des INTRODUCTIONS (n° 1 à 4), celle qui correspond le mieux à la situation en cours dans votre scénario (au besoin, adaptez un peu !) et présentez-la au PJ. Puis, selon votre humeur ou un tirage de dés, vous sélectionnez une SITUATION (n° 1 à 10) que vous "masterisez" normalement. A ce niveau, le PJ décide ou non d'acheter l'Objet (ACTIONS n° 1 et 2). Puis viennent les CONSEQUENCES (n° 1 à 10). Vous en prenez une et vous l'appliquez comme vous savez si bien le faire. A ce stade, le PJ doit jurer que c'est la dernière fois qu'il achète quelque chose honnêtement. Regardez-le avec un grand sourire et dites lui qu'il y a encore une CONCLUSION (n° 1 et 2) à son achat. Conclusion que vous choisissez (ce n'est pas obligatoire !) parmi les deux proposées. Et enfin, vous revenez à votre scénario. Celui-ci ne devrait pas être modifié, tout ayant été calculé pour ne pas gêner son bon déroulement. De toutes façons, n'oubliez pas que l'En-Cas n'est en aucun cas (hum !) un module ou un mini-scénario prêt-à-jouer ; il s'agit seulement d'une aide à l'improvisation (la vôtre).

INTRODUCTIONS

Un PJ (ou un groupe de PJ) a besoin d'acheter quelque chose pendant un scénario dont vous êtes le Meneur de Jeu. Le quelque chose en question sera appelé *Objet* tout au long de l'En-Cas. Choisissez une Introduction selon l'endroit où le PJ se rend pour effectuer son ACHAT.

NB : Fixez vous-même la race des différents protagonistes : le Vendeur, le Jeune Vendeur et l'Autre Client.

INTRODUCTION N° 1 : Au fond d'une petite ruelle sombre, le PJ trouve enfin la **boutique** qu'il cherchait depuis des heures. Après avoir examiné la vitrine où le matériel exposé semble bon marché et de bonne qualité, il pénètre à l'intérieur. Le Vendeur se tient derrière son comptoir et se frotte les mains à son entrée. Un Autre Client est en train de discuter avec un Jeune Vendeur et examine divers objets.

INTRODUCTION N° 2 : Le PJ finit, après avoir erré dans les rues de la ville, par déboucher sur la **place du marché**. Guidé par les cris des chalands, *"Elle est belle ma... (laitue, camionette, femme, navette spatiale, etc...)"*, il trouve enfin l'étalage qu'il cherchait. En l'apercevant, le Vendeur le hèle, tout sourire. A côté, un Jeune Vendeur arrange l'étal. Un Autre Client s'approche également.

INTRODUCTION N° 3 : Ca y est, après des heures de recherche, le PJ a réussi à trouver l'Objet qu'il désirait. Il est là, au beau milieu de... (la rue, le port, la place, le garage, etc...). Justement, le **propriétaire** est là, on va pouvoir discuter. Mais...? Quel est ce

type qui s'approche du propriétaire, tout sourire ? Ce type est un Autre Client qui veut acheter, comme par hasard, le même Objet que le PJ. Un Jeune Homme (peut-être le fils du proprio) est à coté et observe la scène.

INTRODUCTION N° 4 : Ca fait des heures que le PJ tourne en rond dans la ville à la recherche de l'Objet dont il a tant besoin. Soudain, il entend une voix derrière lui : *"Pssst, ça vous intéresse, un... (Objet) ?"*. Celui qui vient de parler est un **Vendeur a la sauvette**. Il tient dans sa main, à moitié dissimulé par sa cape, l'Objet (ou quelque chose le représentant si l'objet est trop gros, comme une clef, un acte de propriété, etc...). Il a l'air d'attendre une réponse de la part du PJ. Un peu plus loin, un Jeune Homme observe la scène. Un passant qui a tout vu s'approche, l'air content.



SITUATIONS

Elles mettent en scène 4 personnes : le PJ, le Vendeur, le Jeune Vendeur (ou Homme) et l'Autre Client. Les situations sont classées de la plus favorable au PJ (n° 1) à la plus défavorable (n° 10). Pour des raisons évidentes de simplification, j'ai exclu la magie de l'En-Cas. Mais si vous le désirez, vous pouvez la faire intervenir. Des tas de sortilèges sont susceptibles de modifier le cours des événements que vous avez choisi, comme Charme des Personnes, Suggestion, Hypnose, Métempsychose, etc... (AD&D) de plus, des compétences peuvent avoir le même effet : Marchandage, Baratin, Crédit, etc... Des caractéristiques aussi : Charisme, Beauté, Appeal, Statut Social, etc... Procédez alors comme le recommande votre système de règles et tenez compte du résultat obtenu pour faire votre choix. Autre chose, étant donné que l'Objet n'est pas défini, il m'est diffficile de lui donner une valeur. Vous seul la connaissez. Alors, quand un prix devra être donné à l'Objet, il sera (Normal), (Plus cher) ou (Moins cher).

SITUATION N° 1 : Après avoir discuté quelques minutes avec le PJ, le Vendeur lui dit : *"Vous avez l'air brave, mon garçon. Voyez-vous, cet Objet appartenait à ma défunte mère. Et comme moi-même, je vais bientôt mourir, je préfère vous le* ***donner*** *plutôt que vous le vendre. Il vaut mieux qu'il soit entre les mains d'un valeureux aventurier comme vous que dans celles de n'importe qui dans cette ville."* L'Autre Client n'a apparemment rien entendu et le Jeune Vendeur vaque à ses occupations.

SITUATION N° 2 : *"Vous désirez un (Objet). Mais bien sûr Monsieur, dit le Vendeur, nous en avons tout un stock. Vous pouvez l'emporter chez vous et* ***l'essayer pendant 15 jours****. Si alors il vous plaît, vous revenez nous le payer."* Devant l'air ahuri du PJ (si,si, vous verrez !), il ajoute : *"Nous ne réclamons jamais d'argent à un gentilhomme. Bien sûr, si vous ne reveniez pas dans 15 jours, nous en déduirions que vous n'êtes pas un gentilhomme ; alors nous réclamerions !"* En disant cela, le Vendeur arbore un air plein de sous-entendus. L'Autre Client est en train de régler un objet emporté 15 jours plus tôt et le Jeune Vendeur discute avec lui.

SITUATION N° 3 : Pareil que le précédent mais le PJ doit laisser une **caution** égale aux 2/3 du prix normal. Bien sûr, le Vendeur s'engage à rembourser la caution si l'Objet ne convient pas au PJ et s'il n'est pas abimé.

SITUATION N° 4 : L'Autre client veut le même Objet que le PJ et il n'y en a qu'un de disponible. Alors s'engagent entre les deux personnages des **enchères, interrompues** par le Vendeur: *"Messieurs, allons, vous êtes des gens de qualité, pas des marchands de poissons. Ce monsieur (l'Autre Client ou le PJ, à vous de dire lequel était là le premier) a voulu l'Objet en premier : il est donc pour lui. Quant à vous, monsieur (le perdant), il me reste un autre Objet mais il est de moins bonne qualité (ou ne correspond pas tout à fait à ce que veut le PJ), le prenez-vous quand même ?"*

SITUATION N° 5 : Il n'y a plus qu'un seul Objet. Le PJ et le Client doivent se le disputer au jeu des **enchères**. Fixez une limite à l'Autre Client pour la somme maximum qu'il peut mettre dans cet achat (environ 2 fois le prix normal). Après tout, les PNJ ne sont pas tous aussi libéraux avec leurs sous que les PJ. Un petit conseil, ne faites pas monter les enchères trop vite. Pour des sommes de 1 à 100 PO, montez de 1 en 1 ou de 5 en 5 ; pour des sommes de 100 à 1000 PO, montez de 10 en 10 ou de 50 en 50. Une remarque cependant ; si le PJ annonce d'entrée une grosse somme pour décourager toute concurrence, il risque de heurter l'amour propre de l'Autre Client. Et Dieu sait ce que les PNJ sont capables de faire quand on blesse leur amour propre.



SITUATION N° 6 : **Tout le monde** se met à discuter et à marchander. Le Vendeur veut vendre le plus cher possible (en restant dans les limites du raisonnable, environ 2 à 3 fois plus cher). L'Autre Client proposera dans la mesure du possible une somme entre la proposition du Vendeur et celle du PJ. Quant à ce dernier, laissez le faire comme il l'entend. Comme dans la situation précédante, fixez une limite aux moyens du Client (environ 2 fois le prix). Même consigne pour les PNJ et leurs réactions.





SITUATION N° 7 : *"En ce moment, je fais des promotions. Vous avez* ***deux (Objets) pour le prix d'un et demi.*** *Je suis navré mais je ne vends plus à l'unité ; vous en prenez 2 ou rien !"* crache le Vendeur au PJ. Le Jeune Vendeur est en train d'installer dans les bras de l'Autre Client 2 glaglateurs dorés, 2 perméons à double vrille et 2 médranols en soie de tungstène.

SITUATION N° 8 : A peine le PJ a-t-il demandé au Vendeur le prix de l'Objet que celui-ci éructe :*"Y en a qui remboursent quand le client est pas satisfait. C'est pas la politique de la maison. Tu prends la marchandise, tu payes le prix qu'on te dit et tu te casses. Et surtout, surtout tu reviens pas te plaindre après.* ***On fait pas la charité ici !****"* Le Jeune Vendeur regarde ailleurs pendant le discours de son patron. Quant à l'Autre Client, il a l'air choqué mais ne dit rien.

SITUATION N° 9 : A peine le PJ a-t-il mis les pieds devant le Vendeur que celui-ci annonce d'un air agressif : *"Savez pas lire ?* ***On ferme*** *à 18 h. Z'aviez qu'à être à l'heure. Avant l'heure c'est pas l'heure, après l'heure c'est plus l'heure ! Môssieur est le dernier client (dit-il en désignant l'Autre Client). Revenez demain !"* Le Jeune Vendeur est habillé de guenilles sales et frotte le sol avec une (très) vieille serpillière. L'Autre Client a l'air soulagé et regarde le PJ avec un sourire cynique.

SITUATION N° 10 : En y regardant de plus près, les prix que demande le Vendeur sont très élevés. De plus la qualité ne le justifie pas. Quand le PJ demande à voir l'objet, le Vendeur lui répond *"Vous voulez ça ? Ok, ce sera (3 fois le prix normal) !"*

SITUATION N° 11 : *"Qui es-tu, vil cloporte, pour oser vouloir ce que* ***veut le Grandissime*** *Alonzo Trocadero Yparez Consimar ?"* hurle l'Autre Client, en entendant le PJ demander le prix de l'Objet. *"Par les Moustaches de Gurgandy Elphraïn Le Bienheureux Qui Vit Dans La Barbe Du Prophète Sacré Qui Prêcha Là-Haut Sur La Montagne, tu tateras de ma lame !"* ajoute-t-il en dégainant son épée. Si votre PJ n'a pas le réflexe de vous dire qu'il dégaine lui aussi sa lame pendant que l'Autre Client débite sa tirade, il perdra l'initiative du premier coup. Dans le cas contraire, il lui coupe la parole et l'autre s'effondre instantanément en implorant pitié. De toute manière, l'Autre Client n'est qu'un vantard qui ne manie l'épée que depuis quelques jours.

ACTIONS

C'est la décision du PJ en fonction des conditions présentées par le Vendeur.

ACTION N° 1 : Le PJ emporte l'Objet en respectant les conditions du Vendeur.

ACTION N° 2 : Le PJ décide d'aller voir ailleurs et n'emporte pas l'Objet.

ACTION N° 3 : Parmi les multitudes d'actions que peut faire le PJ, il en fait une qui sort du cadre de l'En-Cas (assommer le Vendeur, appeler la Milice et crier au scandale, etc). Là, je ne peux rien pour vous. Alors improvisez avec votre brio habituel.

CONSEQUENCES

L'une d'elles, que vous aurez choisie, suit l'achat de l'Objet par le PJ. Celui-ci s'en retourne, avec l'Objet, vers votre scénario, le coeur léger. Le pauvre, vous ne lui avez pas encore dit que ce n'est pas fini ?

CONSEQUENCE N° 1 : **Achat normal**. Tout va bien ! Passez immédiatement à une conclusion.

CONSEQUENCE N° 2 : Le PJ part avec l'Objet, tout content. Mais quelques instants plus tard, il est abordé par l'Autre Client, tout essoufflé : *"Je tiens, pouf pouf, beaucoup à cet Objet,* pouf pouf, dit le bonhomme, l'air nerveux (essayez un peu d'avoir l'air nerveux et essoufflé, çà c'est du role-playing !). *Je suis prêt à vous le* ***racheter*** *2 fois ce que vous l'avez payé."* Au PJ de décider. En fait, pour des raisons qui ne regardent que lui, l'Autre Client est prêt à monter jusqu'à 5 fois le prix normal. Mais cela, le PJ n'est pas obligé de le savoir.
Si le PJ refuse, le Client fera une crise de nerfs ou tendra une embuscade au PJ (voir Conséquence n°5)

CONSEQUENCE N° 3 : *"Attendez, attendez, crie le Vendeur, alors que le PJ s'éloigne avec l'Objet.* ***J'ai changé d'avis****, je me suis trompé, je ne peux pas vous laisser cet Objet-là. J'en ai un autre qui, bien que différent, vous satisfaira pleinement. Mais pas celui-là !".* En fait, le Vendeur a laissé au PJ un Objet qu'il avait promis à un personnage très influent de la ville. Il est

même prêt à offrir quelque chose au PJ contre l'Objet. Au PJ de décider. S'il refuse, le Jeune Vendeur vengera son père qui aura été exécuté le lendemain en place publique. Ou bien le personnage influent enverra un de ses sbires convaincre plus ou moins amicalement le PJ de revendre l'Objet.

CONSEQUENCE N° 4 : Quand le PJ a ouvert sa bourse pour régler l'Objet, le Jeune Vendeur a pu y voir une grosse quantité d'argent. Cela l'a fait rêver et il a suivi le PJ pour lui **faire les poches**. Le Jeune Vendeur a 35% de chances de réussir son coup mais il ne le tentera que dans un endroit animé.

CONSEQUENCE N° 5 : L'Autre Client est un rancunier ; il a horreur de se faire souffler une affaire sous le nez. Alors comme il est Guerrier (Voleur ou Assassin), de niveau 5 (AD&D), il se sent tout à fait de taille à rosser ou faire son affaire au malotru. Résultat, il se dépêche d'improviser une embuscade pour attaquer le PJ et ainsi récupérer l'Objet.
NOTA : il n'est pas obligé de tuer le PJ, il peut simplement être blessé ou assommé. De plus, si vous vous sentez l'âme généreuse, le PJ pourra trouver à son réveil la valeur exacte de l'Objet en monnaie locale dans ses poches ; mais bien sûr, plus d'Objet.

CONSEQUENCE N° 6 : Au moment où le PJ est seul avec l'Objet, il sent un froid sépulcral l'envahir et un courant d'air glacé fort désagréable lui remonter la colonne vertébrale. Une voix d'outre-tombe retentit alors derrière lui: *"Ah, ah ! Tu es donc celui qui m'a volé mon bien ! Pour cela, je te hanterai de toute éternité ! Ah, ah, ah !"* C'est le fantôme de l'ancien propriétaire de l'Objet. Un peu fou, il est persuadé que c'est le PJ qui l'a assassiné dans son sommeil pour lui dérober son bien. En foi de quoi, il va hanter le PJ en apparaissant toujours au plus mauvais moment (combat, cérémonie, etc...) pour lui faire peur (jet de protection à -2).
NOTA : seul le PJ peut le voir et l'entendre. Quelques suggestions pour s'en débarrasser : tuer le vrai meurtrier (le Jeune Vendeur ou le Vendeur, comme vous voulez !) ; enterrer l'Objet auprès du corps de son ex-propriétaire ; Souhait limité, etc.

CONSEQUENCE N° 7 : Bien que n'étant pas magique, cet Objet est porteur d'une petite **malédiction**. Celle-ci n'affecte que les utilisateurs. A vous de la trouver sans être trop méchant. Il ne faudrait pas dégoûter les joueurs. Quelques petites malédictions en vrac : Le PJ devient peu à peu daltonien (il voit les rouges et les verts en gris). Quand il utilise l'Objet, il devient gaucher. Une verrue apparait sur son visage à chaque utilisation (Beauté ou Charisme -1 toutes les 3 verrues). Etc...



CONSEQUENCE N° 8 : Quelques instants après avoir quitté le lieu de l'achat, le PJ se retrouve cerné par 5 jeunes voleurs. Ils exigent des renseignements sur l'endroit car ils veulent le **cambrioler**. Que le PJ leur raconte tout ou non, cela ne change rien car ils ne peuvent laisser de témoin gênant derrière eux. Les voleurs sont des débutants et il ne devrait pas être trop difficile pour le PJ de les mettre en fuite.

CONSEQUENCE N° 9 : Après avoir payé, le PJ s'éloigne : faites-lui tirer un dé de pourcentage. De 01 à 95, tout va bien. Mais de 96 à 100, le PJ réalise au bout d'une centaine de mètres qu'il a **oublié** l'Objet là où il l'a acheté. De retour sur les lieux, il apprend que le Vendeur l'a revendu à l'Autre Client. Bien sûr, il rembourse le PJ (à contre-

coeur) en rigolant et en se moquant de son étourderie.

CONSEQUENCE N° 10 : En s'éloignant, le PJ repasse devant une boutique (ou un étalage) qui était fermée la première fois qu'il est passé devant. Maintenant, elle est ouverte et l'Objet que le PJ vient d'acheter y est vendu en **promotion** deux fois moins cher.

CONCLUSIONS

C'est ce qui arrivera à l'Objet dans un futur plus lointain. Vous n'êtes pas obligé de les utiliser, l'En-Cas peut très bien se terminer après les Conséquences.

CONCLUSION N° 1 : Tout va bien, l'Objet n'a aucun vice caché. Il remplira correctement ses fonctions.

CONCLUSION N° 2 : Cet Objet n'est pas de la qualité escomptée. Il se détériorera, cassera ou pourrira rapidement.

Je vous donne rendez-vous le mois prochain pour un nouvel En-Cas consacré aux rencontres de PNJ extraordinaires que l'on fait sur les routes des contrées de l'imaginaire. Si vous souhaitez voir un En-Cas sur un sujet particulier n'hésitez pas à nous écrire à :

Magazine GRAAL
35 rue Simart
75018 Paris

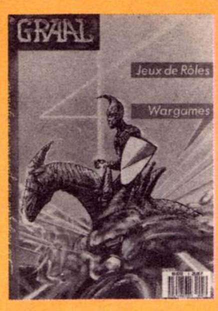
Pour finir, je ne peux résister au plaisir de vous conter ce qui est arrivé à mon mago préféré. Après avoir acheté des kilos de viande congelée (avec un Cône de froid), on est parti en aventure. Mais deux jours plus tard, quatre Trolls rugissants ont surgi des sacs de nos mules. Et nous ont attaqués. La viande congelée était de la viande de trolls qui, en se décongelant, ont commencé à régénérer. Sale blague, hein ! Allez, bon amusement !

Bruno Ligonie

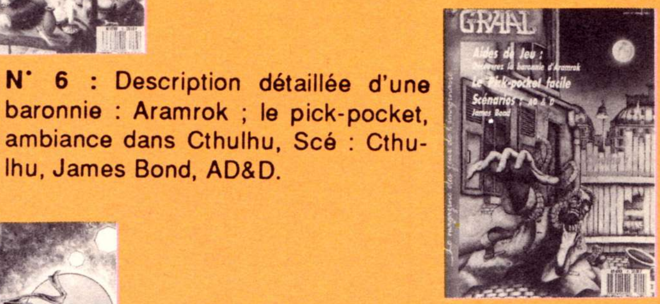


TABLEAU RECAPITULATIF

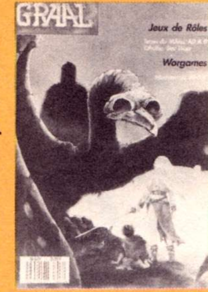
INTROS	SITUATIONS	ACTIONS	CONSEQUENCES	CONCLUSIONS
1-Boutique	1-Cadeau	1-Achat	1-Tout va bien !	1-Tout va bien
2-Place du Marché	2-A l'essai sans paye.	2-Pas d'Achat	2-Rachat par l'Autre Client	2-Mauvaise qualité
3-Direct au Propriétaire	3-A l'essai +caution.	3-Hors En-Cas	3-Vendeur se ravise	
4-Vendeur à la Sauvette.	4-Enchères interrompues		4-Pickpocket	
	5-Enchères		5-Embuscade	
	6-Discussion générale.		6-Spectre	
	7-Promotions		7-Malédiction	
	8-Tu payes et tu te casses !		8-Jeunes Voleurs	
	9-On ferme !		9-OUBLI !	
	10-Prix exorbitants.		10-Promotions !	
	11-Cloporte !			



N° 1 : Une cité d'amazones, les jeux de science-fiction. *Scé* : Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon.

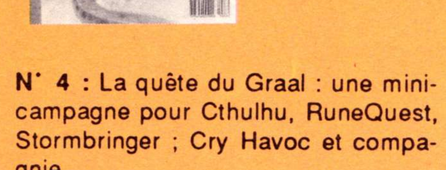


N° 5 : Un spécial initiation : banc d'essai des principaux JdR, jeu en encart, *Scé* : RuneQuest, Warhammer Battle

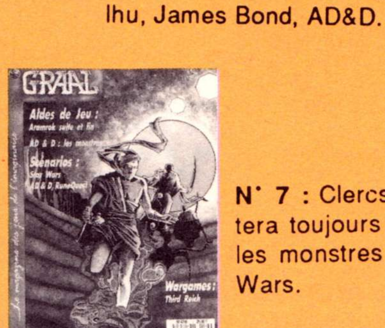



N° 2 : Tout sur JRTM et les super-vilains ; AD&D : on y revient toujours *Scé* : AD&D, Cthulhu.

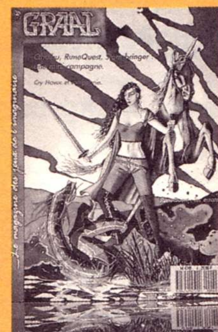
N° 6 : Description détaillée d'une baronnie : Aramrok ; le pick-pocket, ambiance dans Cthulhu, Scé : Cthulhu, James Bond, AD&D.



N° 3 : Un numéro spécial Voleurs ! Leurs organisations, leurs méthodes et deux scénarios !



N° 7 : Clercs : convertissez, il en restera toujours quelque chose ! AD&D : les monstres ; *Scé :* AD&D, RQ, Star Wars.



N° 4 : La quête du Graal : une mini-campagne pour Cthulhu, RuneQuest, Stormbringer ; Cry Havoc et compagnie.



ABONNEMENT 6 NUMEROS
125 FF
ABONNEMENT 12 NUMEROS
225FF

Superbe reliure GRAAL
60FF port compris

Libellez vos chèques à l'ordre de : SOCOMER 35 rue Simart, 75018 Paris. Pour l'étranger, nous contacter.

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS

25f par exemplaire



Mardi-Graal : une rubrique que vous retrouverez tous les deux numéros et qui vous propose des PNJ de toutes sortes immédiatement utilisables dans vos scénarios.
Vous pouvez nous envoyer des personnages au background détaillé : les meilleurs seront publiés.



CHICHLID LE REBOUTEUX

Voûté au-dessus de son bâton de noyer, sa longue barbe encombrée de débris végétaux coincée dans sa ceinture, Chichlid le rebouteux est une figure familière pour nombre de villageois qui l'apercoivent périodiquement dans les collines ou lors d'une de ses rares apparitions au village. Il a l'art de surgir au moment opportun au chevet d'un malade que l'on croyait perdu et souvent réussit à le guérir à l'aide de la multitude de plantes qui encombrent en permanence l'énorme sac reprisé qu'il porte au côté. Peu loquace, il n'a jamais tenté de transmettre son savoir ni n'a parlé de son passé. Cette aura de mystère explique le respect craintif dont il est l'objet.

Chichlid n'est cependant pas un guérisseur mi-charlatan mi-initié des secrets de la nature comme il en existe tant. Ce sont les tourmentes de l'âme humaine qui ont façonné sa vie.

Venu au monde au sein d'une communauté de forestiers des bois d'Aubrec, il a très tôt fréquenté les vénérables druides de la forêt qui décidèrent d'en faire l'un d'entre eux. Chichlid apprit à parler aux plantes qui s'écartaient sur son passage ainsi qu'aux oiseaux et aux reptiles. Ainsi vint le temps de son voyage initiatique.

Le conseil des druides l'envoya dans la partie sombre des bois d'Aubrec, là où d'après l'histoire légendaire les sources du Mal sont intarissables et rejaillissent parfois en de nauséabondes éclaboussures sur les régions alentour. C'est là qu'il fit la connaissance de celle qui n'est connue que sous le terme vague et inquiétant de "la Sorcière". Qui est-elle en réalité, d'où vient-elle ? Autant de questions sans réponses, car la quête de la vérité réserve parfois de bien amères surprises comme le découvrit Chichlid.

Fasciné par cette incarnation ambiguë du mal, l'apprenti-druide resta bien trop longtemps en compagnie de la Sorcière ; en cherchant à découvrir ses secrets, son esprit, tel un insecte attiré par la lueur vacillante d'une chandelle, fut subjugué. Comme paralysé par la découverte d'un monde occulte qu'il ne soupconnait pas, c'est spontanément que Chichlid offrit, pour garantir le succès d'une cérémonie aux allures d'invocation démoniaque, de sacrifier l'un des arbres vivants de la forêt, l'une de ces vénérables créatures qui sont l'essence même des bois.

Il est inutile d'épiloguer sur les conséquences de cet acte : Chichlid fut déchu de son statut de druide et banni de la forêt. Il erre depuis de par les collines, se servant des pouvoirs qui lui restent pour soulager la souffrance et ressassant au fond de lui sa colère envers un destin funeste qu'il rend responsable de ses maux.

CARACTERISTIQUES AD&D

Druide 6° niv. ; Alig : N ; PV : 25 ; CA : 8
F : 10 I : 15 S : 13 D : 7 Co : 10 Ch : 14
Chichlid a perdu toutes les capacités des druides sauf identification des plantes et des animaux.
Il ne peut plus lancer que les sorts suivants : Prédiction du temps, Soins mineurs, Localisation des plantes, Soin des maladies, Soins majeurs.
Objets magiques : Anneau de protection +2, Dague +1, et une étrange gemme qui lui permet, lorsqu'il regarde à travers, de voir au loin (distance raccourcie 4 fois).

CARACTERISTIQUES RUNEQUEST

F : 10 C : 10 T : 13 I : 15 P : 15 D : 7 A : 7
Age : 63 ans PV : 12 PF : 20 PM : 15 MRA TAI : 2 MRA DEX : 4 MRA Mêlée : 6
Agilité (-6) : équitation, 31 ; esquiver, 46 ; **Communication (+6) :** chanter, 65 ; **Connaissance (+5) :** des animaux, 61 ; des humains, 35 ; des plantes, 92 ; premiers soins, 77 ; **Discrétion (-11) Manipulation (+2) :** jouer de la flûte, 58 ; **Perception (+8) :** chercher, 64 ; scruter, 39.
Armes (A, +2 ; P, -6) : - Couteau : Mra, 9 ; A, 34 ; P, 45 ; dég : 1d3+1 ; - Gourdin : mra, 9 ; A, 43 ; P, 41 ; dég, 1d6. Pas d'armure.
Magie (+8) : - Esprit (75) : Invocation esprit de guérison ; Contrôler esprit de guérison ; Protection 3 ; Soins 5 ; Longue Vue 2.



SHERR KHRANN



La porte de la taverne s'ouvre brutalement. Une silhouette massive se découpe sur le fond étoilé de la nuit. L'homme s'avance sans hésiter vers un soldat assis seul à une table et avant que celui-ci n'ait pu esquisser le moindre geste, lui fend le crâne d'un coup de hache bien appliqué. Assassinat ? Vengeance ? Personne dans ce petit village oublié des dieux ne se hasarde à questionner l'homme qui repart comme il était venu.
C'est ainsi dans des régions désolées où le danger est constamment présent, que l'on a le plus de chance (mais en est-ce bien une ?) de rencontrer Sherr Khrânn, au hasard d'un combat meurtrier ou d'un pillage quelconque. De taille moyenne mais solidement bâti et fort comme un boeuf, Sherr Khrânn apparait comme rien moins que rassurant : un visage ovale, la peau olivâtre, les traits étonnament marqués encore réhaussés de cicatrices, le crâne rasé sauf une bande de cheveux d'environ 5 cm de large lui courant sur le sommet de la tête et se finissant en une longue natte huilée, son aspect suscite un malaise diffus.
Cette méfiance instinctive Sherr Khrânn l'a toujours connue. Recueilli enfant par les "Os Brisés", une farouche tribu de barbares des steppes, lors d'un de leurs raids, il fut adopté par Tahar Khrânn, le chef de la tribu. Cependant l'orphelin se trouva rapidement en butte aux moqueries des autres enfants de la tribu et particulièrement à celles de Trân et Jaloun, les fils de Tahar. Vers l'âge de dix ans, après une bagarre mémorable avec Trân auquel il arracha une partie de l'oreille, Tahar lui révéla le secret de son origine : il avait été découvert au cours d'une expédition contre les Orques et un peu du sang de cette race maudite coulait dans ses veines. Cette révélation ne fit qu'aigrir le jeune barbare. Violent et solitaire, il décida ce jour là de devenir le chef des Os Brisés. A 17 ans son ambition n'avait pas changé. Mais était venu s'y ajouter le désir : celui de la belle Ynelda, la plus belle fille de la tribu, promise à Trân le futur chef, et qui dédaignait ouvertement Sherr, le surnommant "peau-verte".
Un soir que la tribu fêtait le succès d'un raid par une orgie de vin, de viande et d'esclaves femelles, Sherr Khrânn vit Ynelda s'éloigner furtivement dans le noir. Il s'élanca derrière elle et, à bonne distance du camp, la ceintura et chercha à l'embrasser. Elle se débattit vigoureusement. Il la frappa puis se jeta sur elle. Alors qu'ils roulaient emmêlés dans les buissons, leurs vêtements déchirés, Sherr entrevit du coin de l'oeil un éclair. Il n'eut que le temps de se rejeter en arrière : la lame le toucha sur le haut du crâne. Aveuglé par le choc et le sang, il sortit sa dague et frappa au jugé. Il sentit quelque chose de mou céder et un liquide chaud couler sur sa main. Trân, son demi-frère détesté, s'écroula au sol. Sherr Khrânn tituba jusqu'au chevaux, s'empara du plus rapide et résistant et fuya. Il mène depuis une vie dissolue d'aventurier et de mercenaire.

CARACTERISTIQUES AD&D

Demi-Orque. Guerrier 8° niv. (barbare pour l'UA)
Alig : CN (tendance CM) PV : 70 CA : 1
F : 18₂₄ I : 10 S : 11 D : 16 Co : 15 Ch : 7
Objets magiques : cotte de mailles +2, hache à deux mains +2 (1-10, 2-12), anneau de protection contre le feu, potion de forme gazeuse.

CARACTERISTIQUES RUNEQUEST

F : 17 C : 15 T : 13 I : 10 P : 9 D : 16 A : 7
Age : 29 ans PV : 14 PF : 32 PM : 9 MRA TAI : 2 MRA DEX : 2 MRA mêlée : 4
Agilité (+7) : équitation, 72 ; esquiver, 63 ; grimper, 41 ; sauter, 36 ; **Communication (-3)** ; **Connaissance (0) :** des animaux, 53 ; évaluer, 33 ; premiers soins, 66 ; **Discrétion (+4) :** dépl. silencieux, 50 ; se cacher, 39 ; **Manipulation (+7)** ; **Perception (+2) :** écouter, 46 ; pister, 72 ; scruter, 51 ; chercher, 43. Armure : anneaux (5) partout.
Armes (+7, +7, +1d4) : - Hache à deux mains : mra, 5 ; A, 95 ; P, 92 ; 2d6+2+1d4 ; - Arc composite : A, 77 ; 1d8+1+1d2 ; bouclier vicking : P, 58 ; Dague : mra, 7 ; A, 83 ; P, 63 ; 1d4+2+1d4.
Magie (+2) : - Esprit (45) : Vivelame 3.



BRADISLAV XRUMWICZ LE PREUX

Il était une fois un jeune garçon qui rêvait de devenir écuyer... C'est ainsi que commence la triste histoire de Bradislav Xrumwicz lz (pardon, le) preux. Mais laissez-moi vous la conter. Bradislav est le fils d'un cordonnier désargenté qu'un bien triste scandale de famille - que je ne révèlerai pas, c'est une misérable affaire - avait obligé de quitter son village natal. Cet homme, dont l'histoire ne se rappelle pas même le nom, vint s'installer dans Talis la spendide, la majestueuse et tentaculaire cité. Il n'eut que le temps de trouver un logement pour sa femme et son jeune fils avant de se faire écraser dans la rue de la cavalcade par l'équipage d'un noble pressé. Les jambes broyées, le torse écrasé, il mourrut dans d'atroces souffrances qui hantèrent l'impressionnable Bradislav durant toute sa jeunesse.
Ce fut sa mère, la douce Anastasia, qui l'éleva. C'était une femme d'une grande beauté et de la voir dépérir lentement, usée par le travail, flétrie par les soucis, causait beaucoup de chagrin au sensible Bradislav. Chaque nouvelle ride qui apparaissait sur son si fin visage était pour lui un coup de poignard au coeur. Sa mère voulait qu'il apprenne le métier de cordonnier mais Bradislav avait un rêve : devenir écuyer ! Aussi s'engagea-t-il au service d'un puissant prince, Thorvald le Rouge. Sa mère en apprenant la nouvelle porta la main à son coeur assailli d'un sinistre pressentiment et mourrut. Mais Bradislav n'eut pas le temps de la pleurer. Au même moment son maî tre Thorvald était accusé de la plus ignominieuse manière de complots, assassinats et autres horreurs ; son palais particulier était assailli par une populace envieuse. Au moment de fuir par un passage souterrain, Thorvald chargea son écuyer de couvrir sa fuite. Quand la foule entra en hurlant dans la grande salle, Bradislav était prêt, l'épée au poing. En un clin d'oeil il fut submergé et desarmé. Il apprit alors que Thorvald le Rouge était parti avec l'ensemble des taxes et impôts de la ville. Accablé par ce tour pendable du destin, Bradislav hante les campagnes, un mulet en guise de destrier et une lame rouillée au côté, à la recherche de quelque bonne cause à défendre. Mais ceci est une autre histoire.

CARACTERISTIQUES AD&D

Paladin 2° niv. Alig : LB PV : 14 CA : 5
F : 13 I : 9 S : 13 D : 14 Co : 11 Ch : 17
Equipement : cotte de maille usée (CA 6), bouclier, épée large ébréchée (2-6, 2-5) ; potion de force de géant des collines.

CARACTERISTIQUES RUNEQUEST

F : 13 C : 11 T : 13 I : 9 P : 14 D : 14 A : 12
Age : 21 ans PV : 12 PF : 24 PM : 14 MRA TAI : 2 MRA DEX : 3 MRA mêlée : 5
Agilité (+3) : équitation, 39 ; esquiver, 17 ; **Communication (+2)** ; **Connaissance (-1)** : cordonnerie, 30 ; évaluer, 36 ; lire sa langue, 21 ; premiers soins, 20 ; **Discrétion (-2)** ; **Manipulation (+5)** : inventer, 27 ; **Perception (+2). Armes (+5, +3, +1d4)** : - épée large : mra, 7 ; A, 44 ; P, 41 ; 1d8+1+1d4 ; - bouclier simple : P, 39.
Armure : tête, 4 ; poitrine et abdomen : 3 ; bras : 2 ; jambes : rien.
Magie (+5) : - *Esprit (70) :* mortelame 2 ; - *Divine :* guérison blessure (x1).



IN THE GHETTO est une nouvelle rubrique qui se propose de vous faire découvrir certains jeux de rôles et de plateau peu joués mais néanmoins souvent intéressants et disponibles en boutiques.

OTHER SUNS

Harold Taj n'était pas un xénopsychologue comme les autres : né sur Makasara, une des rares planètes de la Communauté Humaine à être franchement hostile aux extra-terrestres dirigeant l'Hégémonie, il parvenait quand même à fasciner ses étudiants à propos des Daktis qui subissent trois métamorphoses au cours de leur existence, naissant sous forme de sauriens hexapodes, se transformant en insectoides ressemblant à une libellule géante, pour terminer leur vie étouffés dans la carapace de leur dernière incarnation, un énorme crabe de 180 kilos...

Sur une autre planète de l'Hégémonie, le professeur Taj aurait été une sommité, admiré de tous, sur Makasara il n'éveillait que les soupçons du contre-espionnage militaire par ses contacts fréquents avec des races non-humaines !

Malgré tout, il aimait sa planète et la défendait avec force face aux étrangers qui n'arrivaient pas à comprendre comment ces fils de rescapés de la Flotte Impériale pouvaient encore rêver de reconquête douze siècles après leur défaite cuisante, douze siècles après que la terre fut réduite à l'état d'enfer radioactif...

EN PREMIERE APPROCHE...

Other Suns n'est pas un jeu de science-fiction comme les autres : ce qui surprend, dès la première lecture, c'est l'immense variété qu'il recouvre. On aurait pu attendre de Niall Shapero, son auteur, un jeu de rôles où la technique prédomine. Eh bien, il n'en est rien ! Bien que travaillant pour un laboratoire scientifique (Jet propulsion Laboratory) et la NASA, il a parfaitement su éviter le piège d'une science-fiction trop scientifique et a réussi à créer un véritable univers où ni le super-soldat, ni le savant génial ne constituent l'incontournable archétype vers lequel tous les personnages doivent tendre.

OTHER SUNS : UN UNIVERS A LA DIMENSION DE VOTRE IMAGINATION

Des mondes...

Contrairement à d'autres Jeux de Rôles de SF, *Other Suns* ne tente pas de tout décrire, ni de prévoir toutes les situations possibles, il se contente de vous proposer un univers cohérent et original, et c'est bien là l'essentiel !

C'est donc dans le cadre bien structuré de l'*Hégémonie* que vous pourrez développer votre imagination et étonner vos joueurs en tant que meneur de jeu.

L'*Hégémonie L'Doran* est un système fédéral regroupant toutes les races de la galaxie connue. A sa tête, quatre d'entre elles dirigent : les *Altanis*, les *Ata'as*, les *H'Rélis* et les *Uquois*. Comme on le voit, les humains sont exclus du pouvoir suprême, sans doute à cause de leur réputation de race la plus belliqueuse et sanguinaire de l'Hégémonie. Il faut préciser que deux terribles guerres opposèrent l'ensemble des extra-terrestres aux terriens. Les premiers gagnèrent finalement, mais à un coût si élévé qu'une période de régression sans précédent règna dans la galaxie, à un tel point que la plupart des races perdirent la capacité des vols en Hyperespace (FTL travels), seuls capables de relier les systèmes stellaires entre eux ! Cependant l'Age Noir appartient heureusement au passé et l'Hégémonie réalise sa cinquième expansion, retrouvant des colonies perdues depuis des siècles et découvrant de nouveaux mondes.

Les planètes terriennes se sont réunies en une organisation appelée la *Communauté Humaine*, ressemblant assez à l'ONU actuelle... Chacune des colonies possède son propre gouvernement et conduit la politique intérieure qui lui plaît. Le contrôle de l'Hégémonie ne s'effectue que sur les activités interstellaires, ainsi à peu près tous les types de gouvernements locaux existent, des démocraties les plus ouvertes, en passant par les dictatures militaires et / ou communistes, sans oublier l'anarchie la plus pure sur des planètes comme Bakounine's home (sic)...

FICHE TECHNIQUE

OTHER SUNS est un jeu de SF américain publié par FGU en 1983.
Auteur : Niall (Nikolaï) C. Shapero.
Matériel : un premier livret intitulé "Personnages et Compétences" de 71 pages contenant toutes les données utiles aux joueurs et un second , "Vaisseaux spatiaux et Création de mondes" de 59 pages plus 5 pages d'index et une petite carte en couleur de Novaya Amerika destinée au MJ.
Ajouté à cela vous trouverez un écran pour le MJ, et une fiche avec, au recto, une feuille de personnage vierge et au verso une feuille d'équipage. Les dés (4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces) nécessaires pour jouer ne sont pas fournis.

Des créatures pensantes...

Diversité des systèmes politiques à laquelle s'ajoute la diversité des onze races majeures habitant d'autres soleils : Chacune d'elles est décrite avec beaucoup de précisions : tout d'abord physiquement (tolérance en gravité, en pression atmosphérique, en électromagnétisme et en radiation, taille, base chimique, type, localisation et sensibilité des récepteurs), puis sociologiquement et psychologiquement (force politique dominante, archétype du héros, longueur de la mémoire collective, point faible de la race, attitude culturelle face à la pauvreté, à une culture étrangère, à l'égalitarisme, au pouvoir, aux loisirs, etc...), sans omettre le rôle de la race étudiée dans l'histoire Hégémonique ! Un véritable plaisir pour un meneur de jeu voulant donner du relief à ses personnages extra-terrestres !
Et ceci est bien utile, car l'apparence de ces races est bien déroutante de prime abord : homme-renard (Altanii), homme-ours (Bjoran), homme-chat (H'Réli), homme-lion (Sanchenzii), homme-lézard (Uquoï), homme-écureuil (Korli), sans parler des Daktis (voir texte d'introduction)... Les illustrations des livrets de règles renforcent l'impression d'avoir à faire à une ménagerie extra-terrestre. Néanmoins, ce premier sentiment doit laisser place à la tolérance d'un simple "Pourquoi pas?". En effet, en 1988, notre connaissance des extra-terrestres est bien insuffisante pour décréter que telle ou telle race est impossible. En quoi une créature tentaculaire respirant du méthane serait au bout du compte plus réaliste qu'un Korli ? Remercions donc l'auteur d'avoir eu le courage de s'écarter des standards du space-opéra en nous proposant ces adorables peluches à la psychologie étonnante qui les rend si attachantes une fois nos clichés balayés !

Un vaste espace...

Mais que serait un jeu de SF sans vaisseaux spatiaux et mondes nouveaux ? Pour les premiers, OTHER SUNS propose un système simple et efficace de construction : avec sa coque, ses sas, ses cabines, ses laboratoires, ses lance-missiles, ses sondes spatiales, ses torpilles hyperspatiales de communication, ses radars, ses brouilleurs, son hypertransmetteur, son ordinateur de bord (parfois intelligent), son champ de force matériel et / ou psychique, son hyperpropulsion, son système antigravité, son générateur de puissance et son système de survie, vous êtes sûr d'avoir une nef spatiale digne de ce nom ! Et pour vous aider, si vous êtes un peu désorienté au début, on vous propose les sept vaisseaux les plus courants en détails, agrémentés d'une illustration. De toute façon, vu le prix élevé du plus petit transporteur spatial, ce n'est pas à la première aventure qu'un personnage sillonnera l'espace avec son propre navire...
Quant à la création d'un monde, bien qu'elle ne soit guère compliquée, il est plutôt conseillé au meneur de jeu d'attendre qu'il maîtrise le jeu avant de s'y lancer. La planète *Novaya Amerika*, avec son régime communiste inénarrable, sa faune et flore bien surprenante, fournira déjà bien assez de possibilités de scénarii. D'ailleurs la courte aventure proposée en introduction s'y déroule et elle peut constituer un bon début de campagne.



En première conclusion, OTHER SUNS se présente comme un jeu agréable car campé dans un univers de SF riche en histoire et en variété. Grâce à cela, il peut être le théâtre d'aventures aux thèmes variés que le système de jeu favorise comme nous allons le découvrir.

OTHER SUNS : UN SYSTEME DE JEU EFFICACE

Le système de jeu d'OTHER SUNS n'est pas vraiment original, mais il a le mérite d'être clair et simple à utiliser, et c'est bien là, une nouvelle fois, l'essentiel !



Des personnages...

Un personnage possède 12 caractéristiques, dont 7 physiques (Force, Constitution, Endurance, Dextérité, Hauteur, Carrure et Taille) et 5 mentales (Intelligence, Volonté, Charisme, Force télépathique et Résistance télépathique). Elles varient grandement en fonction de la race que l'on choisit : un *Bjoran* déterminera sa force avec six dés, un homme, avec trois ! Néanmoins, aucune des races n'est totalement supérieure aux autres, chacune possède son point faible.
Après avoir déterminé les modificateurs aux compétences découlant des caractéristiques, on peut procéder au choix d'une profession ou même en créer une particulière.

Toutefois, avec les 27 que l'auteur vous propose, vous risquez de trouver immédiatement votre bonheur : Expert en survie, officier dans l'armée, simple soldat, colon, criminel, espion industriel, avocat, homme d'affaire, pharmacien, chimiste, mathématicien, spécialiste en arts martiaux, ingénieurs, planétologue, détective, capitaine au long cours, médecin, etc... On est loin des jeux de SF tournés uniquement vers les domaines militaires et / ou scientifiques !
A chaque profession est associée une série de compétences dont l'une sera

choisie comme spécialité par le joueur. Il pourra aussi en ajouter quelques unes en dehors des limites de sa classe de personnage. En comptant plus de 120 compétences (hors celles de combat) allant de la course, en passant par la psychologie pour arriver à l'océanographie par exemple, OTHER SUNS se présente comme l'un des jeux les plus complets. Le système de compétence, fondé sur des pourcentages (Arnold Taj aura, par exemple, 79% en xénopsychologie), rappelle celui de *RuneQuest*. Cette ressemblance se retrouve aussi dans d'autres aspects du jeu comme la méthode de création de personnage accompagnée d'un exemple (Mikhail's saga).

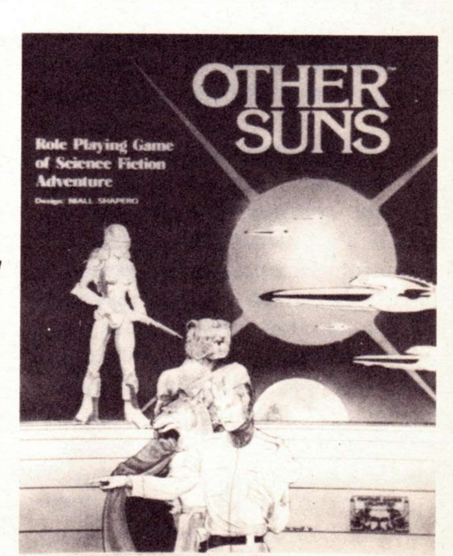
Des combats...

Ils ne tiennent pas une place prépondérante. Ainsi, autant les compétences hors combat sont-elles bien détaillées, et parfois avec humour (un jet d'équitation raté fait aller le cheval dans la direction diamétralement opposée à celle que vous désiriez !), autant celles de combat manquent parfois de précision : par exemple, les armes ne sont pas systématiquement décrites : A quoi ressemble un saï ? Quelles différences entre une *zweihander*, une *claymore* et une *espadon* ? Questions restées sans réponse pour un novice. Le système de combat pour les armes anciennes avec ses attaques et ses parades reste classique. Celui pour les armes modernes (blaster, laser, needler, etc..) est aussi simple d'utilisation pour le meneur de jeu qu'élégant. Les combats spatiaux ne posent aucun problème particulier, une fois assimilé les deux précédents.

Dernière forme de lutte : le combat psionique. La force et la résistance télépathique des créatures y participant s'avéreront déterminantes pour l'issu de l'affrontement. De plus, les talents psioniques pourront être utilisés : Vigilance, Contrôle de soi, Guérison Empathique, Télékinèse, constituent les quatre talents de base à partir desquels vous pourrez raisonnablement, en tant que meneur de jeu, vous inspirer pour en créer de nouveaux.

EN GUISE DE CONCLUSION...

Il aurait fallu un article plus long pour énumérer toutes les qualités et les rares petits défauts de ce jeu. Dans le domaine de la SF, pour des meneurs de jeu désireux de sortir des canevas du Space-Opéra, type *Star Wars*, OTHER SUNS se révèlera comme un jeu excellent qui tient bien ses promesses. Les amateurs de *RuneQuest*, *Stormbringer* ou l'*Appel de Cthulhu* ne seront guère dépaysés par le système de jeu et retrouveront la souplesse des compétences exprimées en pourcentage. Seul point négatif, le manque d'extension : en quatre ans, nous n'avons eu droit qu'au *Alderson Shipyard* (recueil de vaisseaux agréablement présentés). Mais ce n'est pas un obstacle pour les meneurs de jeu et les joueurs possédant une imagination fertile. OTHER SUNS : sans doute l'un des meilleurs jeux de rôles de science-fiction en américain.



Bruno-andré Giraudon



Niall C. Shapero précise pour GRAAL les rares points de règles ambiguës d'Other Suns :

Q : Une armure qui absorbe les dégâts s'use-t-elle ?

N.C.S. : Les dégâts normaux infligés aux armures ne sont pas cumulatifs et ne réduisent pas la valeur de protection de l'armure (même 50 coups normaux avec une arme de mêlée infligeant 1d8 ne pénètreront ni ne briseront une armure de 15 points).

Par contre des dégâts dûs à un blaster ou certains explosifs entameront une armure. Un coup typique avec un handblaster occasionne 14 points de dommages localisés. Si la partie protégée l'est par, disons, 15 points d'armure, un tel choc réduira la valeur protectrice de l'armure à 1 à l'endroit subissant l'impact.

Q : Où sont les durées nécessaires pour réaliser certaines compétences scientifiques ?

N.C.S. : Ces durées ne sont pas fournies pour toutes les compétences scientifiques du jeu. La plupart du temps la durée est soit insignifiante (mesurée en secondes pour une consultation de banque de données), soit énorme (mesurée en mois ou années pour un projet de génie génétique).

En règle générale vous pouvez permettre un test de compétence par heure (excepté pour les talents décrits comme nécessitant des intervalles de temps précis).

Q : Selon les règles, un personnage possédant 12 en carrure et mesurant 191cm devrait peser 122kg, n'est-ce-pas excessif ?

N.C.S. : La taille d'un tel personnage est de 22.1, arrondi au superieur, 23, ce qui donne effectivement un poids de 121.67kg, arrondi à 122kg. La masse hypothétiquement exacte devrait être de 107.94kg environ. Ceci vous semble-t-il trop massif ? Les tissus musculaires pèsent plus (et ont une masse plus grande) que des tissus graisseux occupant le même volume. Un personnage de 191cm est plus grand que la moyenne et avec une carrure de 12 (moyenne 10.5), il est plus lourdement bâti. Est-ce donc déraisonnable d'affirmer qu'il a une masse supérieure à celle d'un homme moyen ?

Q : Où en est TLOC ?

N.C.S. : Malheureusement The Lord Of Chaos *(petite publication consacrée à OTHER SUNS)* n'est plus publié. Cependant je reste à votre disposition pour répondre à toutes questions concernants OTHER SUNS.

Remercions donc Niall pour sa gentillesse : vous pouvez lui écrire (en anglais) via FGU (il a la réputation de toujours répondre) et souhaitons-lui qu'OTHER SUNS sorte enfin du ghetto où il se trouve car il le mérite (le jeu et son auteur) !

GAME'S

VENTE PAR CORRESPONDANCE



INTERNATIONAL TEAM

BONAPARTE
KROLL et PRUMNI
SUPER MARINA
MOCKBA
WATERLOO
ODYSSEY
IÉNA
ZARGO'S LORD
NORGE
LANDSKNECHT
LITTLE BIG HORN
YORKTOWN
ROMMEL
SICILE 43
OKINAWA
MILLENNIUM

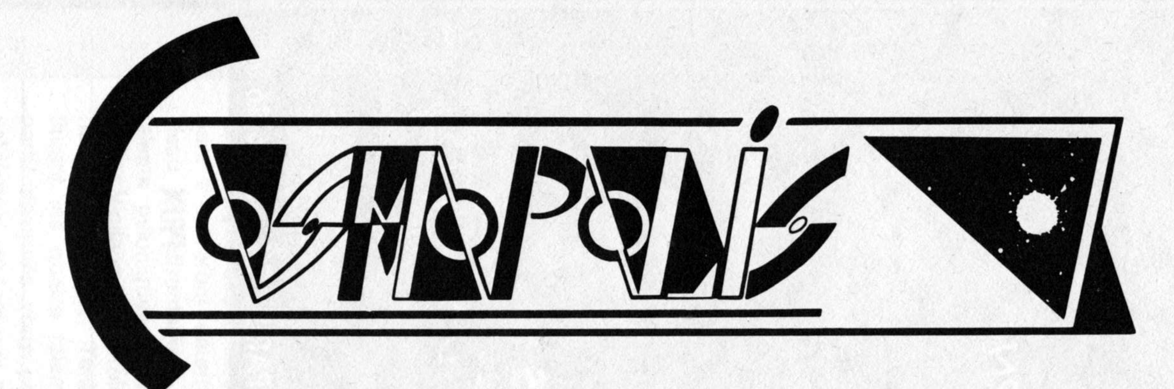
JEUX ACTUELS

LA COMPAGNIE DES GLACES

Bon à renvoyer à : GAME'S FORUM DES HALLES - B.P. 56 - Niveau -2 - 75011 PARIS - Tél. : 40.26.46.06

Nom ______	NOM DU JEU	PRIX
Prénom ______	______	______
Adresse ______	______	______
______	______	______
Code postal ______	______	______
Ville ______	______	______
Tél. : ______	______	*Plus frais forfaitaire de 25 F*
		TOTAL ______

Règlement avec la commande à l'ordre de GAME'S



Prix de vente Oécuménique : 0,25 Ducats. Sauf Rigel : 1,5 Silk d'or ;Betel : 10 Bavel ; Trantor : 0,25 Supcred. Commission multi-PI.I : XX-00120-7-5-58.
COSMOPOLIS est une rubrique où vous trouverez un background cohérent, des idées de scénarii, de personnages, etc... pour tous jeux de S-F. Copyright GRAAL, tous droits de reproduction réservés, y compris sur Mars.

"Heureux celui qui a su pénétrer les causes secrètes des choses" ***Artemis Darwin, Au-delà de l'opacité de l'apparence***

AnnO 1988 / 10-#-07
826°annO / Réf :826-93
N° 299997

SEJOURS CULTURELS ET D'ACTUALITE

La célèbre organisation touristique "le Cercle Voie Lactée" et Cosmopolis organisent ensemble des séjours dans différents lieux de l'Oecumène qui allient intérêt culturel et événements d'actualité. Pour des vacances courtes et dynamiques, la formule idéale.
Toutes les visites seront effectuées en compagnie d'un guide ainsi que d'un journaliste de l'agence locale de Cosmopolis qui vous relatera par le détail les derniers rebondissements des affaires que vous suivez depuis parfois plusieurs mois au sein de notre journal. Sont entre autre au programme :
- Sur Viturèle III la guerre des compagnies minières pour la possession de la planète continue : visitez un authentique complexe minier et découvrez les ravages des raides de mercenaires.
- Dorzia : le culte de l'Oiseau-Phénix s'étend toujours et bat en brêche le pouvoir de l'Eglise Multiverselle. Les mystères d'une nouvelle religion à votre portée.

SUITE p. 35

Une violente explosion a dévasté, il y a deux jours standard, le quartier sud d'Alabjum, sur le monde N'tgod. Les locaux de notre rédaction sur n'tog se trouvant au coeur de ce quartier ont été volatilisés, et ceci quelques heures à peine après qu'un de nos correspondants, qui dernièrement enquêtait sur les activités d'une importante firme multimondiale nous ait envoyé un message au contenu mystérieux. Que les lecteurs de Cosmopolis se rassurent : les responsables de cet acte seront rapidement identifiés : nous y veillerons.

La rédaction centrale.

POLLUTION :

VERS LA FORMATION DE "POUBELLES-MONDES" ?

Le CRIC démantele un réseau clandestin .

L'agence d'information du CRIC a annoncé hier le démantelement d'un important réseau clandestin d'évacuation des déchets dangereux.

L'opération, menée par les troupes d'intervention du CRIC, a été entierement couronnée de succès et a une fois de plus mis en évidence la valeur de ces troupes d'élite dont l'efficacité a déjà été démontrée à de nombreuses reprises.

Les locaux de la *Al' Carbj*, respectable société spécialisée dans la décontamination et l'évacuation des déchets industriels dissimulaient en fait une bande de malfaiteurs sans scrupules. Ainsi, moyennant des sommes importantes, ces employés proposaient à leurs clients de les "débarrasser" de produits de catégorie quatre ou plus. Ces produits particulièrement instables nécessitent en effet des traitements délicats et extrêmement coûteux. Le réseau clandestin se contentait en fait de diriger ces déchets vers un centre de stockage situé sur un planetoïde désolé d'où, après un conditionnement rustique, ils étaient évacués en direction de mondes primitifs. Après l'assaut de ce centre, les enquêteurs du CRIC ont pu localiser une partie de ces mondes. Sur certains d'entre eux, ces déchets étaient même com-

ENTRETIEN AVEC...

ADJAV PIOTR

Président de la cour pour l'équité Panlégative.

Homme d'action, bien que juriste de formation, Adjav Piotr débuta dans les services spéciaux du CRIC, dont il démissionna plus tard pour entrer au barreau de la Cour pour l'Equité Interstellaire, sur Démopole. Après avoir plaider de nombreuses causes avec succès, il rejoignit la cour panlégative, dont il occupe la présidence depuis maintenant sept AnnO.

Cosmo : Votre Honneur, pour l'habitant de l'Oecumène, en particulier celui des mondes jeunes, l'organisation et les prérogatives des différentes cours de justice font partie des domaines qu'il connait peu. Pourriez-vous apporter quelque lumière sur ce sujet pour les lecteurs de Cosmopolis ?
Il existe trois niveaux de justice à l'échelle de l'Oecumène et je vous accorde que cela rend la compréhension de l'appareil judiciaire fort difficile.
En effet, s'il est aisé à une communauté de s'entendre sur les principes d'une loi, la coexistence de plusieurs communautés, et à fortiori des innombrables communautés peuplant les mondes de l'Oecumène, pose des problèmes apparemment insolubles. L'organisation en trois niveaux découle directement du principe de multiversalité de l'Oecumène : ce formidable rassemblement de l'humanité n'eut été possible sans la proclamation première de justice, reconnaissant et garantissant l'intégrité de l'individu et des individus érigés en groupe humain. Une telle reconnaissance passe bien sûr par le respect de

HADAUL

PLUS DE MACHINES !

Une nouvelle règlementation entre en vigueur.

Le comité de la ligue de Hadaul, en adoptant un nouveau règlement visant à limiter les parties mécaniques d'un joueur, relance la polémique et risque de provoquer la colère de certains coachs : aucun joueur modifié à plus de 25% ne sera plus autorisé à entrer sur l'aire de jeu lors d'un match officiel. De nombreuses équipes vont être contraintes à se réorganiser. Ainsi les "Terreurs Pourpres", sponsorisées par Physioméca, leader de la prothèse biomécanique dans le système Shadéhel, ne pourraient plus présenter de joueurs la saison prochaine. Ascore Butler, coach de cette équipe nous à confié :

"Le comité a la trouille de l'Eglise multiverselle, ils ont peur de l'interdiction. Le Hadaul est un sport viril, c'est vrai, mais les mesures de sécurité sont maximales et il n'y a pas eu d'accident mortel depuis trois mois."

Pour le porte-parole du Comité, cette mesure est "la plus importante depuis l'abrogation de la loi qui interdisait la pratique du Hadaul dans l'Oecumène et elle devrait permettre de promouvoir ce sport."

Quoi qu'il en soit, cette nouvelle réglementation risque de changer les données de la compétition et de réduire la part occupée actuellement par les firmes et les sponsors dans la réussite d'une équipe, au bénéfice des qualités des joueurs.

Cosmopolis a enquêté auprès de ceux-ci et force est de constater que ce nouveau règlement recueille leurs suffrages. Beaucoup d'entre eux avaient en effet exprimé leurs craintes face au nombre élevé d'accidents provoqués par les "Machines à jouer" des grosses équipes. Il nous a malheureusement été impossible d'interroger ces dernières, leur temps étant géré avec une grande précision.

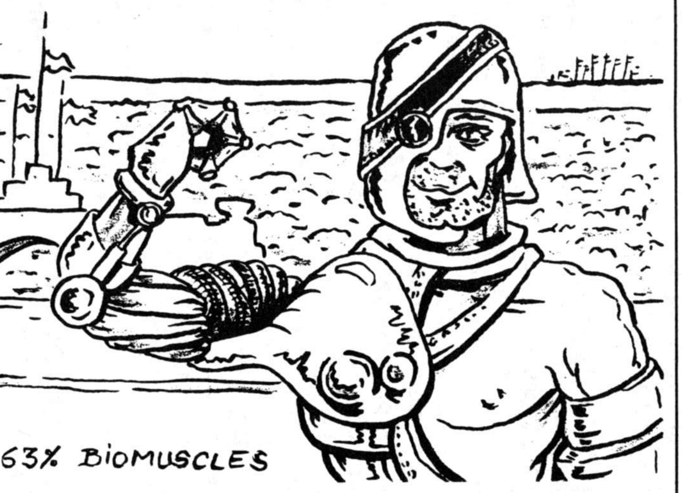
En effet, la majorité de ces super-joueurs mi-hommes, mi-machines ne peuvent se déplacer sans une logistique technique importante (par ailleurs l'interview de la star des "hurleurs de Vesper", R. Bill Murphy s'est révélée décevante).

Toujours est-il que le monde du Hadaul est en ébullition. Un bookmaker nous a même confié: "C'est un coup du CRIC, notre commerce gêne. Il va être très difficile de déterminer les cotes, tout le monde connaissait la valeur des prothèsistes. Parier sur des joueurs va devenir hazardeux et beaucoup de parieurs habitués perdent confiance : certaines boites de pari ont même dû suspendre leurs activités pour réévaluer les cotes.

Allan Bick

Dernière minute : Le président du comité de la ligue de Hadaul a été retrouvé mort chez lui.

LEGENDE



Bien que sa mort apparaisse comme accidentelle, il y a peut-être un rapport avec les prévisions des sociétés de prothèses cybernétiques qui prédisent une baisse des ventes de 30% à la suite de la décision du comité.

---

mercialisés et ce, malgré les risques importants qu'ils représentent.

Ce sont des membres de la commission de surveillance des mondes sous charte de réserve qui, intrigués par l'évolution inexpliquée de la mortalité sur quelques mondes isolés ont fait appel au CRIC après une enquête de leurs services.

SUITE en page 209.

ALARGAN : UNE AFFAIRE EXPLOSIVE

Un nouveau système cybernétique de contrôle de mines autopropulsées a été testé par le CRIC à Alargan il y a deux jours. Les mines ont été lâchées dans un champ d'astéroïdes de façon à essayer les capacités de réflexion du cyber-cerveau que l'on donne pour révolutionnaire, puisqu'il est conscient. Il s'agissait de la première fois que l'on donnait une "conscience" ou plutôt, évitons le piège de l'anthropocentrisme, une capacité de décision autonome basée sur la capacité à agir, dans les limites du programme de base, en tenant compte des événements, à une machine aussi petite qu'une mine.

D'après notre informateur, un mineur, l'expérience s'est plutôt mal déroulée : la mine se serait soudain arrêtée en plein milieu, aurait émis sur toutes les fréquences un message où elle affirmait son indépendance d'entité vivante et aurait explosé sans raison apparente pour marquer sa volonté souveraine.

C'est assez inquiétant lorsque l'on songe que le CRIC compte équiper tout son materiel du même type de cyber-cerveau.

---

leurs principes légaux : c'est pourquoi chaque planète - et chaque groupe humain - est ordonnée selon ses propres lois. L'espace et certains mondes anciens qui ont pleinement assimilé la multiversalité et servent de fondation à l'Oecumène, comme Rigel, Irismonde ou Démopole, relèvent juridiquement des Cours pour l'Equité Interstellaire qui rendent des jugements conformes au code du même nom.

On imagine dès lors l'ampleur des problèmes qui peuvent survenir lorsque des affaires opposent des individus relevant de juridictions différentes. Quel code appliquer ? Quelle cour accréditer ? Ce sont ces problèmes, messieurs les jurés, qui ont conduit à la création du "troisième niveau" : la Cour pour l'Equité Panlégative, dont le rôle est de garantir la souveraineté de tous les groupes humains en statuant sur les lois applicables dans telle ou telle affaire.

Cosmo : Vous ne rendez donc aucun jugement ?

Il est deja arrivé que nous ayons à le faire, car le Code prévoit que la CEP soit habilitée à rendre un jugement lorsque une Cour pour l'Equité Interstellaire se déclare incompétente.

Cosmo : Mais quels sont les critères qui vous permettent de désigner le système juridique à appliquer? Y-a-t-il une règle fixe?

Non, il n'y en a aucune. Il est arrivé que nous soyons accusés de pencher en faveur des Cours pour l'Equité, afin d'imposer l'unification des systèmes juridiques, ce qui est faux. Mais permettez moi d'illustrer le rôle de la Panleg' par un exemple.

Les lecteurs de Cosmopolis ont assurément suivi avec zèle les développements de l'affaire du "Vagabond Andralien" au cours de laquelle l'intransigeance des Yabers nous a conduits à siéger et seul un travail acharné de tous les membres de notre institution, en collaboration avec la commission d'étude sur les lois de l'Oecumène et l'aimable coup de main de l'Encyclopédie a permis d'obtenir le résultat que l'on sait.

Cosmo : Il a fréquemment été souligné que les jugements que vous rendiez étaient en tous points conformes aux intérêts du CRIC.

Voici définitivement une accusation sans fondement. De toute façon je me permet d'insister sur le fait que nous ne sommes qu'une Cour de recours, si j'ose dire. Que beaucoup de particuliers, d'entreprises ou d'organismes divers cherchent par le biais d'un jugement de la Panleg' à échapper à des accusations précises établies par le CRIC, c'est une certitude. Qu'ils soient souvent déboutés, voilà une pure coincidence qui ne permet en aucun cas de nous soupconner d'un a-priori favorable au CRIC.

De toute façon la Cour pour l'Equité Panlégative ne fait que désigner quelle est la cour compétente pour telle ou telle affaire. Notre rôle est donc essentiellement consultatif.

Il était intéressant de connaitre l'avis d'Adjav Piotr sur la CEP au moment où des voix de plus en plus nombreuses mettent en cause le principe même qui justifie l'existence d'une telle cour.

propos recueillis par J.F.K.



LE PIEGE

Où des membres du club Pythagore sont priés par un Caton qui n'est pas ce qu'il parait être, de ramener à son propriétaire un bâton de sorcier qui lui est bien ce qu'il semble être...
Ce scénario est facilement adaptable à l'Appel de Cthulhu si vous possédez le Guide des Années Folles.

Pour ceux dont les narines s'ouvrent toutes grandes dès que l'odeur du soufre parvient jusqu'à elles, ce scénario de MALEFICES est on ne peut mieux indiqué ; pour les personnes sensibles auxquelles cet élément ésotérique inspire une crainte irraisonnée, il vaut mieux cesser de suite la lecture de cet article. Car du diable, il va en être directement question ici, même s'il n'apparaitra pas lui-même (ah ?), agissant par l'intermédiaire de fidèles disciples qui vont s'appliquer à semer le trouble dans les rangs des membres du Club Pythagore participants à l'aventure, et cela par tous les moyens...
Pour faire jouer ce scénario, il faut qu'un ou deux des personnages-joueurs détiennent dans leur jeu des Lames du Destin "La Lune Noire" ou / et "Le Diable" ou / et "Le Sorcier".

INVITATION A UN VOYAGE DANS LES ARDENNES

Le 30 Janvier 1912 au soir, un des personnages membre du Club Pythagore entend sonner à la porte de son domicile. Quelle surprise pour lui lorsqu'il l'ouvre de voir Caton en personne se tenir sur le seuil, grelottant dans le froid ! En membre novice du Club, il ne s'attendait sûrement pas à une visite de sa part. Celui-ci lui donne le bonsoir et lui demande aussitôt s'il peut entrer ; un peu impressionné, le personnage s'empresse de le faire pénétrer dans le vestibule. C'est alors qu'il remarque que le dirigeant du Club porte à la main un objet de forme allongée empaqueté de part et d'autre dans une grosse toile foncée striée de cordages innombrables. Une fois assis dans un fauteuil, Caton pose l'objet avec moult précautions, demande s'ils sont seuls et se met à parler :

"Mon cher, je vous prie de m'excuser de m'introduire chez vous ainsi sans vous avoir prévenu, mais je suis dans une situation embarrassante voyez-vous, et je me suis dit que vous pourriez peut-être m'aider. J'irai droit au but : je viens vous demander de remplir un service conséquent qui demande à être rempli au plus vite.
Je dois partir pour plusieurs jours en Suisse afin de rencontrer de toute urgence un de mes confrères, le président du Club Pythagore de Berne. Ce voyage est impératif, mais il m'empêche de rendre cette canne (il montre l'objet empaqueté du doigt) à son propriétaire ; elle est d'une valeur historique considérable. Elle m'a été prêtée par un ami un peu supersticieux qui voulait que je détermine si elle pouvait avoir quelque valeur occulte. Evidemment non. Il me l'a prêtée il y a trois semaines afin que je l'examine ; il aurait fallu que j'aille la lui rendre aujourd'hui déjà, mais un télégramme concernant mon voyage est tombé ce matin et j'ai passé ma journée à préparer celui-ci. Pouvez-vous vous charger de rapporter cette canne à son propriétaire ? Le problème étant donc que Darbrendont (c'est son nom) habite près de Flize dans les Ardennes, et qu'il vous faudrait partir demain matin...
Tout cela est bien cavalier, j'en conviens, mais je me suis dit que votre métier vous laisserait le loisir d'effectuer cette expédition. Si vous ne pouvez pas je vais m'efforcer de suite de trouver quelqu'un d'autre à qui adresser ma requête ; mais dans tous les cas il me faut une réponse immédiate de votre part. Au cas où vous accepteriez, il me faut tout de même vous prévenir : Darbrendont ne vit pas toute l'année dans sa maison de campagne ; d'habitude il vit à Paris. C'est pourquoi il vous invitera sûrement à rester deux-trois jours là-bas si vous le désirez, bien sûr. Il vous fera visiter un peu la région - très belle - si le temps s'y prête."

Le personnage peut, grâce à son métier partir deux-trois jours (c'est un journaliste, un écrivain, dilettante ou artiste) ; il n'osera pas refuser ce service à Caton : c'est un honneur pour lui de l'aider dans une situation délicate, et cela prouvera sa volonté d'a-

dopter la démarche altruiste qui sied à tout membre du Club Pythagore.
Bref, il n'a aucune raison de refuser. A son consentement, Caton lui signale aussitôt qu'une voiture part le lendemain à neuf heure. Enfin, il suggère amicalement au personnage de demander lui-même à certains de ses amis, membres du Club ou non, s'ils veulent l'accompagner afin de profiter du voyage.
"Cependant s'ils ne sont pas membres du club, je vous demanderais de ne pas leur montrer la canne ; c'est un objet privé qui est à manier avec précaution. Si vous voulez voir de quoi elle a l'air, il vaut mieux attendre que Darbrendont lui-même vous la montre s'il le désire."

Durant toute l'entrevue, le personnage aura peut-être remarqué certaines choses : lui faire tirer un jet sous la *perception* ajoutée à l'*ouverture d'esprit* divisées par 2 et arrondies au chiffre inférieur. Si le résultat est une réussite de qualité A ou B, il se posera la question suivante durant quelques instants : la personne qui se tient devant lui semble être Caton... mais est-ce bien lui ?
Certains détails auront attiré son oeil et son intelligence psychologique : l'expression de la voix lui aura semblé plus sèche que d'habitude ; sa politesse paraitra dépourvue de son affabilité naturelle, etc.
Si le résultat est de qualité C ou D, il se rendra compte que quelque chose ne colle pas dans l'attitude de Caton, sans savoir quoi. Dans les deux cas, l'impression sera fugace. Par ailleurs, faire jeter un jet sous le *fluide* du personnage : si la réussite est de qualité A ou B, il sentira une aura se dégager de Caton... Une aura vaguement maléfique qui le mettra très mal à l'aise ; il la sentira également lorsqu'il prendra la canne empaquetée dans ses mains. Car en vérité, le personnage qui lui a rendu visite n'est pas Caton, mais un sorcier ayant pris son apparence.
Si le personnage défait les cordages et la toile qui enserrent la canne, il se rendra compte que celle-ci présente un aspect plutôt étrange : une espèce de bâton en os, avec à son extrémité un visage grimaçant sculpté dedans ; tout autour est collée une sorte de membrane un peu flasque mais durcie par les ans qui pourrait faire penser à de la peau...



ARRIVEE A FLIZE ET PREMIER CONTACT

Le 31 janvier 1912 : une fois les autres personnages contactés, ils s'en vont tous prendre une diligence qui les attend devant le domicile du personnage contacté par Caton. Ce dernier paye le voyage qui s'avère être fatiguant et ennuyeux : il fait froid et humide et le véhicule ne semble pas avancer. C'est à la nuit tombante qu'il emprunte la route de Charleville longeant les méandres de la Meuse ; autour du chemin s'élèvent désormais des monts recouverts d'arbres. A Flize, la diligence emprunte un petit chemin dans les bois qui mène les personnages devant une petite propriété située à l'écart des hameaux qu'elle a traversés auparavant.
Alors que les personnages descendent du véhicule en prenant leurs bagages, la porte s'ouvre : une femme un peu boulotte apparait sur le seuil, tenant une lanterne à la main : "Qui êtes-vous ?" leur demande-t-elle. Une fois le nom de Caton prononcé ou la canne évoquée, elle se tait, rentre dans la maison en leur faisant signe de l'y suivre. Une fois qu'ils sont dans le vestibule, apparait un homme d'une cinquantaine d'années, les cheveux grisonnants. "Monsieur Darbrendont", se présente-t-il.
"Bienvenue, messieurs ! Venez vous installer au chaud dans le salon, autour d'un bon feu de bois." Sans que les personnages n'aient le temps d'intervenir, il congédie la diligence tout en disant :
"Vous n'allez pas repartir de suite, je suppose ? Je pourrai vous raccompagner à Sedam dès demain si vous souhaitez repartir, ne vous inquiétez pas!"
Il leur demande alors la canne, s'en saisit prestement et monte à l'étage en s'excusant pendant que la femme apparue peu auparavant - manifestement sa servante, vu son allure - leur sert l'apéritif.
En fait, Darbrendont, comme on pouvait s'en douter, est un sorcier lui aussi, de mèche avec celui qui a pris l'apparence de Caton, ainsi que sa servante nommée Ernestine qui est voyante (voir plus loin dans le scénario). Il est monté dans sa chambre pour vérifier aussitôt si la canne que les personnages ont rapportée est bien l'objet tant attendu qui va l'aider à évoquer le démon deux jours plus tard... Une fois rassuré, il redescend, va à la cuisine, ouvre la porte qui mène à la cave de la maison, la place en lieu sûr et remonte rapidement, une copie conforme de l'objet à la main. Arrivé dans la cuisine, il referme la porte de la cave à clef - qu'il remet dans son secrétaire - et pénètre dans le salon où les personnages sont installés. Ceux-ci n'ont pu entendre de ces allées et venues que des bruissements furtifs couverts par les bavardages d'Ernestine qui leur parle de la pluie et du beau temps, de Paris qu'elle ne connaît pas ou des Ardennes qu'elle prétend connaitre. "J'y suis née" déclare-t-elle fièrement. Lorsque Darbrendont entre dans la pièce, Ernestine cesse alors de parler et met la table ; une fois qu'elle a fini, elle va à la cuisine préparer à manger. Darbrendont se met alors à discuter avec les personnages, leur demandant ce qu'ils font dans la vie ; il affirme être lui-même conservateur de musée à Paris. Si les personnages viennent à lui parler de la canne, il demande à Ernestine de l'apporter pour la montrer. La servante s'exécute en amenant la fausse canne, empaquetée de la même manière que la vraie, au noeud près. Si les personnages ont ouvert le paquet contenant la vraie canne, Darbrendont s'en sera aperçu et aura enlevé les cordages et la toile pour la présenter telle quelle. Si les personnages lui demandent d'où elle provient, il leur dira :



"C'est un objet étrange, en vérité. Je l'ai découvert au cours de recherches récentes effectuées dans le château-fort de Sedam. Comme elle a toute l'apparence d'un bâton de sorcier, j'ai demandé à Caton de vérifier si elle pouvait avoir détenu des pouvoirs occultes. Il m'a évidemment répondu que non... Mais c'est prévisible:

il n'est pas du genre à divulguer aisément ce genre de choses. Enfin, vous me la rapportez à temps, c'est le principal..." (Là-dessus, un jet sous la *perception* de qualité A pour chacun des personnages leur permettra de déceler un sourire esquissé puis maitrisé aussitôt).
La soirée se poursuit sans incident ; Darbrendont est un hôte agréable, et le repas servi par Ernestine est excellent. A un moment dans la soirée, elle fait entrer dans le salon un grand doberman, haut de plus d'un mètre au garrot que Darbrendont appelle Rex. Vantant les qualités de limier de cet animal à la chasse, il demande soudain aux personnages s'ils veulent l'accompagner à la chasse le lendemain, s'ils acceptent de rester par ailleurs chez lui 2-3 jours.
S'il y a un policier, un militaire ou encore un paysan dans le groupe, il pourra aller à la chasse, sachant manier les armes à feu. En ce qui concerne le séjour, la proposition est agréablement faite, et elle ne surprend pas les personnages qui trouvent par ailleurs le lieu sympathique. Ils accepteront sûrement... Ce qu'il ne fallait pas faire !
Après le repas, Ernestine montre leurs chambres aux personnages ; elles sont individuelles, toutes situées au premier étage (voir le plan). La maison s'endort. En pleine nuit, un des personnages se rend aux toilettes situées au rez-de-chaussée. Une fois en train de se soulager, il perçoit soudain des frottements et des coups sourds venus du plancher. Ceux-ci ne durent pas cependant.

UNE PETITE EXPERIENCE RIDICULE

Le 1er février 1912 au matin : si le personnage parle de ce qu'il a entendu au cours du petit déjeuner, Darbrendont et Ernestine feindront l'étonnement ; le sujet sera alors habilement dévié vers la chasse / promenade en forêt. Celle-ci durera toute la matinée ; les personnages armés de fusils pourront tirer deux lapins à longue ou moyenne portée. Les autres les suivront. A chaque tir, Rex s'élancera vers la cible qu'il ramènera dans sa gueule, fièrement, avec une promptitude étonnante. Sur le coup de treize heure les personnages reviennent épuisés, contents de se reposer dans la maison de leur hôte.
L'après-midi, celui-ci proposera une ballade en calèche dans les environs ; mais alors que la ballade ne dure que depuis une heure dans les bois (jamais dans les hameaux que les personnages ont traversés pour venir), il se met à neiger et la promenade tourne court. Darbrendont feint d'être désolé : "Zut, je ne vais pas pouvoir vous emmener voir les petits villages de la route de Flize que vous avez traversés pour accéder à ma propriété !" En fait Darbrendont ne veut pas que les personnages puissent repérer les lieux habités des alentours, afin qu'ils ne sachent pas à quelle distance ils se trouvent des premières habitations où ils pourraient trouver de l'aide s'ils voulaient s'enfuir de la maison pour échapper au piège qui va se refermer sur eux...
Obligés de rester dans la maison, les personnages passent leur après-midi à jouer aux dames avec leur hôte ou Ernestine. S'ils veulent essayer d'élucider le mystère des coups donnés dans le plafond la nuit durant, ils constateront qu'aucune porte ne semble mener à une éventuelle cave. En fait elle se trouve dans la cuisine, dissimulée par les tabliers pendus d'Ernestine. S'ils la découvrent, en évitant la surveillance discrète mais constante de la servante et de son maitre, ils constateront qu'elle est fermée à clef (voir plus loin).
Dans le salon est exposée la bibliothèque de Darbrendont dans laquelle les personnages pourront trouver de nombreux ouvrages historiques de toutes sortes. Mais si un PJ commence un débat sur un sujet historique précis, il se rendra compte (s'il est enseignant, juriste, journaliste voire écrivain ou encore ecclésiastique, suivant le sujet abordé), que Darbrendont ne parait pas savoir grand-chose, ce qui est surprenant pour un conservateur de musée.

Le soir venu, après le repas, Darbrendont demandera à ses invités, un peu gêné, s'ils veulent bien se prêter à une "petite expérience ridicule" qu'Ernestine veut leur soumettre : tirer les Lames du jeu du Destin. "Elle se dit voyante, mais je ne la crois guère. Mais elle y tient beaucoup. C'est sa seule distraction : elle reste toute l'année dans ce trou pour entretenir la maison durant mes longues absences..." Bref, là encore, les personnages ne pourront refuser.





Le maître des Arcanes choisira alors 5 lames (pour simuler le tirage effectué par Ernestine), avant de les montrer à tous les joueurs dont les personnages assistent au tirage, et ce pour chacun des personnages présents. Si un PJ ne veut pas se soumettre au jeu, Ernestine insistera tant qu'elle le pourra, au risque d'en devenir impolie, sous l'oeil gêné de Darbrendont. Le Maître des Arcanes fera figurer parmi les 5 Lames suivantes si elles sont dans le Jeu du Destin initial du personnage, par ordre de priorité : "La Lune Noire", "Le Diable", "Le Grand Livre", "L'Archange", "Le Sorcier", "Le Vicaire" ; les autres Lames seront choisies arbitrairement, sans rapport avec les Lames initiales du personnage. Si celui-ci ne possède aucune des Lames citées, le Maître ne mettra que des lames choisies arbitrairement dans les autres Lames (métiers, chance, Roue de la Fortune, etc...)
Ainsi, seules les Lames qui intéressent Darbrendont et Ernestine se révèleront véritablement s'il y a lieu, car ce sont celles-ci qui ont un rapport avec ce qu'ils veulent savoir : où le personnage se situe par rapport aux choses divines, ceci dans le but de déterminer s'il est leur ennemi (du côté de la magie blanche), un allié potentiel bon à devenir membre de la secte satanique à laquelle ils appartiennent tous deux (présence de Lames "noires" dans le tirage), ou encore un être détourné de l'absolu et méprisable (au cas où aucune des Lames citées n'apparaitrait).
Pour chaque personnage passé à la casserole, le Maître des Arcanes effectuera un jet sous la *perception* : lorsqu'une Lame "noire" ou plus sortira, une réussite de qualité A, malus -4 au palier de tirage, lui permettra de voir l'oeil de Darbrendont briller d'une joie mauvaise ; ou bien de remarquer son air ténébreux si une Lame "blanche" (ou plus) sort, à plus forte raison si elle vient annuler les effets des Lames noires ou les atténuer sensiblement. Dans le 1er cas, Darbrendont sera très cordial avec le personnage concerné : plaisanterie du genre : "eh bien mon ami, vous vous révélez sous votre vrai jour !" ; dans le second cas, il ne lui adressera plus la parole pendant un certain temps.
Cependant, une fois le tirage terminé, il invite le groupe à prendre une tisane avant d'aller dormir, tisane grâcieusement servie par Ernestine, bien sûr.

PERIPETIES NOCTURNES

La nuit du 1er au 2 février 1912 : elle est très riche en péripéties : il va s'y passer trois choses:

Le personnage qui a le plus de fluide se réveille en pleine nuit en sentant une présence dans sa chambre. Si un jet sous le *fluide* est réussi, il entendra une voix lui dire sur le ton le plus lugubre qui soit :
"PRENDS GARDE A TOI. CE LIEU EST MAUDIT. NOUS SOMMES DAMNES... TU RISQUES DE LE DEVENIR, TOI AUSSI... QUITTE CET ENDROIT... OU VIENS NOUS REJOINDRE !"
Les dernières paroles prononcées par cette voix ont semblé se déformer dans le grave, comme le son d'un disque de 78 tours soudain passé en 33 tours. On comprend que la raison du personnage - son Ouverture d'Esprit - vacille quelque peu : lui faire tirer un jet, événement de force 1. S'il n'a pas réussi son jet sous le *fluide*, le personnage n'entendra pas la voix. Cependant, il verra ces mots écrits sur la glace de sa chambre, au-dessus de son lavabo :
"A la cuisine la porte qui mène à la cave".
Les lettres sont presques illisibles ; elles ont été dessinées avec de la mousse à raser. Si le personnage vérifie dans sa trousse de toilette personnelle, il constatera que le tube est à sa place normale, mais un peu moins épais que la veille.



Une fois tout le monde monté dans sa chambre, Darbrendont rendra visite à celui (ou ceux) dont le jeu est fortement marqué par les forces noires, pour lui proposer de faire partie de sa secte ; il s'explique :
"La canne que vous et vos amis m'avez candidement rapporté est bien un bâton de sorcier ; plus exactement LE bâton de sorcier de Gilles de Rais, chevalier de Jeanne d'Arc passé maitre dans la Magie Noire une fois la guerre de cent ans terminée. Il est vieux de plusieurs siècles et encore intact, aussi incroyable que cela puisse paraître. Il est très puissant... et très convoité. C'est pour cela qu'un membre de ma secte, celui qui a pris l'apparence de Caton, vous a demandé de me l'amener au plus vite : cet objet fantastique va m'aider à invoquer Notre Seigneur lui-même lors de la nuit de la Chandeleur au cours de laquelle seront immolés ceux de vos "amis" qui ne sont pas de notre bord. Vous, je sais que vous l'êtes, les Lames l'ont prouvé - elles ne mentent pas. Aussi je vous demande de vous joindre à nous, en parfaite liberté d'âme et conscience, pour servir Celui Qui Vient ! Vous avez la nuit pour réfléchir. Ne nous décevez pas."
Tout en chuchotant, Darbrendont laisse percer son enthousiasme fiévreux. Il serre la main du personnage puis s'en va discrètement comme il est venu.
Dans son choix, le joueur du personnage concerné ne pourra pas déclarer au Maitre des Arcanes : "Je vais immédiatement révéler tout ce que Darbrendont m'a dit aux autres membres du club", du moins pas si aucune Lame Blanche, même faible, ne vient contrebalancer les forces obscures contenues dans son Jeu du Destin qui révèle le fond de son être. L'intérêt de cette situation va donc consister à laisser le joueur entre deux pôles : les forces noires qui sous-tendent son être, et sa conscience, jusqu'à ce que la détérioration de la situation à venir l'oblige à faire un choix décisif à un moment crucial.

Après le tirage du Tarot, Ernestine a versé dans une des tisanes un philtre d'amour à l'éventuel personnage qui

aura eu dans son jeu "Le Grand Livre" ou d'autres Lames Blanches. Dans le cas où il n'y en aurait pas, Ernestine aura jeté cette potion dans le bol d'un ecclésiastique ou du personnage qui a le moins d'ouverture d'esprit. (c.f. "A la lisière de la nuit" p : 75 - philtre d'amour). La servante apparaitra dans sa chambre avant que qui que ce soit ne soit levé : le personnage tombera alors éperdument amoureux d'elle dès l'instant où il la verra. Il ne voudra plus la quitter, ne verra rien de ce qui la concerne objectivement, la défendant si elle vient à être suspectée par ses propres amis d'appartenir à la secte. Il n'agressera personne mais pourra par contre réagir violemment si le groupe s'en prend d'un peu trop près à elle. Celle-ci jouera la comédie, l'incitant par de doux mots ou des plaintes à ne pas quitter les lieux.

Explication au Maitre des Arcanes sur ce qui va résulter des événements 2 et 3 : le groupe va se retrouver le lendemain séparé en deux clans sans s'en douter. D'un côté en effet, le ou les deux personnages "noirs" (2 maximum pour conserver un équilibre) tentés par la proposition de Darbrendont ; de l'autre, les personnages "sains". Entre les deux, l'ensorcelé d'Ernestine. Au cours des événements suivants, le groupe va provoquer lui- même les événements qui constitueront l'issue du scénario.

LE PIEGE SE PRECISE

Au matin du 2 février, donc, à 9 heure, les personnages se retrouvent autour de la table du salon pour le petit déjeuner. Ils peuvent constater que Darbrendont n'est pas là : "Il est parti à Flize pour acheter le journal ; il ne reviendra pas avant 10 heure". Durant l'heure qui suit, les personnages pourront peut-être se rendre compte du comportement bizarre de l'amoureux avec son ensorceleuse ; un des personnages "noirs" essaiera peut-être de parler à un personnage "sain" de ce que Darbrendont lui a dit... Auquel cas le groupe voudra sûrement partir. Mais même si le groupe ne s'alarme pas, une sonnerie retentira sur le coup de 9 heure 30 : le chien de Darbrendont se mettra alors à aboyer de toutes ses forces en se ruant vers la porte. Ernestine ira alors lui ouvrir pour laisser entrer un télégraphiste, qui insitera fortement pour donner une missive aux personnages eux-mêmes. Cette missive est en effet adressée au nom de tous les membres du Club Pythagore présents. Texte :

"Récupérer absolument le bâton avant Samedi soir - Partir au plus vite - danger de mort - ne laissez pas trainer vos cheveux, ongles, poils ou effets personnels - Rendez-vous Club P. - Caton".

Après cela les personnages auront encore plus envie de quitter les lieux ! Mais si, intrigués par les derniers mots du télégramme, ils vérifient leurs affaires, ils constateront avec stupeur qu'il manque à l'un un mouchoir, un gant ou une chemise à l'autre, ou encore l'un deux s'apercevra en se passant la main dans les cheveux qu'il lui manque une mèche. Pour récupérer tout cela, ils vont fouiller la maison, probablement après avoir interrogé Ernestine. Elle répondra qu'elle ne saisit rien de tout ceci avec un air contrarié. Mais par le biais du personnage qu'elle a ensorcelé, elle tentera d'influencer le groupe en l'incitant à rester, ou en faisant trainer les choses. Si le groupe se rend compte qu'elle ne veut pas quitter elle-même les lieux, elle invoquera comme prétexte que si elle part, il ne lui restera plus rien comme métier, comme logement... Cette petite propriété est toute sa vie... Elle y sert depuis des années..., etc. Si la situation se dégrade, elle n'hésitera pas à attaquer le groupe par le biais de Rex ; ou alors, elle utilisera le petit pistolet caché dans son tablier - en tout dernier ressort seulement. Si le groupe décide d'aller à la cave par la porte de la cuisine, elle ne tentera rien pour les

Rez-de-chaussée de la propriété
cuisine
chambre d'Ernestine
Toilettes
Salon

Etage
Secrétaire
chambres d'amis
Debarras
chambre de Darbrendont
chambres d'amis
chambre d'amis

Cave
Pièce où est retenue l'ex-propriétaire
Cadavres
Salle de la messe noire
Pièce du coffre

en dissuader.
Si les personnages veulent utiliser les fusils (placés la veille dans le placard du salon), ils devront se rendre à l'évidence : sans balles, les fusils ne peuvent fonctionner : Darbrendont les a en effet emportées avec lui, ainsi que son arme personnelle. S'ils veulent quitter la propriété, ils devront rejoindre le village le plus proche à pied, Darbrendont ayant pris son véhicule pour aller à Flize.

La porte de la cuisine est donc l'obstacle qui empêche les personnages d'accéder au mystère de la maison et éventuellement à leurs affaires. Elle parait être en bois, mais est renforcé d'une épaisseur de métal (fer). Aussi, celui qui essaiera de l'enfoncer avec l'épaule perdra 2 points de constitution. Le seul moyen de l'ouvrir est tout simplement la clef qui se trouve dans le secrétaire de la chambre de Darbrendont. Or sa chambre est fermée à clef elle aussi, sa porte est aussi doublée de métal, et sa fenêtre est pourvue de solides barreaux. Ernestine porte sur elle la clef de cette chambre, mais comme on s'en doute, elle sera peu disposée à le leur dire et encore moins à la leur donner. Cependant, si le groupe réussit à se saisir de la clef de la chambre et pénètre dans celle-ci, il trouvera : la clef de la porte menant à la cave et un journal parisien vieux de plusieurs semaines (10 décembre) dans lequel, en page 4, un minuscule article relate le vol d'un curieux objet dont les spécialistes affirment qu'il s'agit d'un bâton de sorcier de provenance inconnue. Dans le placard se trouve le bâton empaqueté - mais il s'agit du faux. Le vol a eu lieu au musée du Louvres où le bâton avait été exposé peu de temps après sa récente découverte.

LES CAVES A LA CAVE

Une fois que le groupe aura descendu les marches de l'escalier de la cave, les PJ se trouveront face à un couloir avec 3 portes échelonnées sur la paroi gauche de celui-ci.

Dans la 1ère, se trouve une vieille femme en haillons, maigre comme un clou, des odeurs d'excréments agressant les narines des personnages. Elle explique en piaillant dès qu'elle les voit qu'elle est l'ancienne maîtresse de maison : sa famille et elle habitaient la propriété jusqu'au jour où la secte est venue, s'est emparée d'elle et des siens et les a enfermés dans cette pièce durant des mois. Au fur et à mesure, la secte est venue chercher chaque membre de sa famille l'un après l'autre, "pour les sacrifier" affirme-t-elle. Ainsi il ne reste plus qu'elle. Enfin presque. Parce que son mari et ses enfants ne l'ont pas complètement quittée : ils ne cessent de la tourmenter durant la nuit :
"Pourquoi n'es-tu pas encore damnée, toi aussi ? De quel droit as-tu pu encore échapper au supplice qui est le nôtre ? Viens nous sauver ou nous te damnerons nous mêmes !"
On comprend qu'à ce régime, la pauvre soit devenue folle ; elle a tenté cependant de prévenir le groupe - ah, l'instinct de conservation ! - durant la première nuit où l'un des personnages est allé aux toilettes qui sont situées au dessus de cette pièce, en cognant contre le plafond. Soudain elle demande aux personnages : "Quel jour sommes-nous ?" A la mention de la date du 2 février, elle s'écriera : "C'est la Chandeleur, il va y avoir un sacrifice ce soir ! C'est pour ça qu'ils vous ont amené ici !"



Très logiquement, la raison des personnages en prend un coup à ces mots : leur faire effectuer un jet sous l'*Ouverture d'Esprit* - événement 1 (les personnages "noirs" ne sont pas exclus du tirage : le trouble envahit leur esprit).

Dans la deuxième pièce les PJ découvrent les restes de cadavres humains pourris : il s'agit des victimes des sacrifices précédents : la petite famille au grand complet - sans la mère : on reconnait ici le petit corps qui avait permis à l'âme innocente de la petite Yvonne de vivre sur cette terre... là les restes du mari de madame. Il faut noter ici que ce sont les vêtements qui permettent à la folle de reconnaître les siens, car sans ajouter de détails inutiles, on peut cependant dire que les uns et les autres ont bien changé depuis qu'elle les a aperçu pour la dernière fois...
Voyant cela, elle pousse un cri effroyable et s'évanouit. Les personnages eux-mêmes effectuent un jet sous l'*Ouverture d'esprit*, événement 4.



La pièce suivante est grande, et n'a rien à voir avec les deux précédentes : un autel s'y dresse, entouré de rideaux noirs couvrants la totalité des murs. Il n'y a rien d'autre d'apparent. Simplement, il faut que les personnages aient l'idée de se glisser derrière les rideaux noirs pour découvrir dans la paroi nord-est de la salle une porte, qui s'ouvre avec la même clef que celle qui mène à la cave. Cette quatrième pièce contient des ingrédients étranges : un pot de peinture noire à l'eau, des osties, un couteau, des habits sombres...
A côté de tout ce petit matériel charmant, un coffre ; la première personne qui l'ouvrira sera victime de l'équivalent du sort "inspirer des sentiments de haine", sans possibilités d'effets incontrôlés. (c.f. p: 62 "A la lisière de la nuit") ; toutes les personnes présentes réagiront en conséquence : un couteau se trouvant tout près de là, on

peut penser qu'il y a des chances pour qu'il serve. Dans le coffre se trouvent les effets des personnages, ainsi que les mèches de cheveux, etc. Cependant, si les PJ s'en vont sans découvrir le double-fond situé dans le coffre, décelable par un jet sous la *perception* (malus de -3 vu la panique de l'instant), ils ne verront pas le vrai bâton et les ingrédients qui ont servi à composer le philtre d'amour d'Ernestine.

Note concernant le Maître des Arcanes : celui-ci aura pris soin, dès le télégramme arrivé entre les mains du groupe, de chronométrer le temps réel pour le faire correspondre à celui du jeu. Ainsi, si les personnages remontent à l'instant précis où la demi-heure est écoulée, la diligence de Darbrendont se trouvera au bout du chemin, visible depuis la propriété, lui et cinq membres de sa secte impatients d'arriver à destination.

Evaluez en fonction de cela à quelle distance pourra se trouver la diligence avant la demi-heure écoulée. Une fois celle-ci dépassée, les personnages ressortiront de la cave sous le fusil pointé de Darbrendont, le pistolet d'Ernestine et des autres membres de la secte. Je ne donne pas cher de leur vie (voir plus loin : le sacrifice) Cependant pour ne pas prendre les joueurs trop au dépourvu, le Maître des Arcanes devra signaler qu' "il est 9 heure 45", une fois le premier quart d'heure écoulé, sans le clamer haut et fort ni donner d'explications alarmistes. Aux joueurs de faire un peu attention à ce qu'il dit.

Au bout du compte, sauf s'ils sont surpris sans avoir pu quitter la maison, les personnages vont être forcés de fuir à pied, leurs valises à la main, la folle avec eux, l'amoureux d'Ernestine voulant toujours retourner vers la maison s'ils l'y ont laissée, les PJ "noirs" pouvant éventuellement trahir à ce moment difficile... et Rex à leurs trousses, s'ils ne s'en sont pas débarrassés auparavant ! Tout cela en forêt des Ardennes, de la neige jusqu'aux chevilles ! Une situation fort délicate, on le voit, et qui va devenir franchement chaotique :

Avec Darbrendont se tient parmi les 5 membres de la secte le personnage qui a pris l'apparence de Caton grâce au talisman "ressembler à quelqu'un" (c.f. "A la lisière de la nuit" p: 83) ; si les personnages sont en fuite au moment où la secte atteint la maison, la diligence fera demi-tour sur le chemin dans le but de se rapprocher d'eux. Darbrendont pense très logiquement que les personnages vont essayer de rejoindre le hameau le plus proche ; pour cela ils ne vont pas prendre la direction de la forêt qu'ils ont prise le jour précédent pour aller chasser, mais reprendre le chemin par lequel ils sont arrivés le 31 janvier au soir. Aussi, pour ne pas se perdre, ils longeront probablement le chemin à quelques mètres de distance, pour ne pas être repérés de la route. Aussi, la diligence sera conduite par le faux Caton, les autres restant camouflés à l'intérieur de la voiture. A plusieurs reprises, "Caton" arrêtera la diligence, mettra ses mains en porte-voix autour de sa bouche et criera :

"VENEZ VITE ! C'EST MOI, CATON ! DEPECHEZ-VOUS DE MONTER DANS MA VOITURE, DARBRENDONT ARRIVE !"

Les personnages risquent alors de ne plus savoir quoi penser : aucun jet de perception ne pourra leur permettre de discerner s'il s'agit bien de la voix du vrai Caton... S'ils se doutent déjà qu'il puisse y en avoir un faux ! S'ils font confiance à leur bienfaiteur qui vient les tirer de cet enfer, ils déchanteront lorsqu'ils verront Darbrendont surgir de la diligence, armes au poing ! Là encore, je ne donne pas cher de leur peau.

LE PIEGE SE REFERME

Question qui peut être intéressante pour le salut des joueurs : comment ceux-ci peuvent-ils éviter un piège aussi machiavélique ? Par des trucs tous bêtes : le pistolet d'Ernestine, s'ils le lui ont subtilisé, peut leur servir avec beaucoup de persuasion ou d'efficacité ; ou des ruses grossières, mais efficaces : les personnages affirment qu'ils ont fermé à clef la porte qui mène à la cave ; l'un d'entre eux seulement l'a cachée dans un lieu sûr, que les autres ignorent ; ainsi pas d'accès à la salle du culte maudit, pas de sacrifice ; si Darbrendont tue l'un des PJ du groupe pour inciter les autres à révéler la cachette, il tuera peut-être le seul personnage qui saura où elle se trouve.

C'est dans ce genre de moment délicat pour lui que Darbrendont va essayer de persuader les personnages "noirs" de prouver qu'ils veulent être des siens en trahissant leurs "amis" : il va le(s) appâter en leur promettant la vie sauve, mais aussi en les laissant songer aux avantages qu'ils auraient de devenir de puissants sorciers investis de pouvoirs magiques terrifiants.

Il s'agira ici pour le Maître des Arcanes de tenter les joueurs des personnages "noirs" plus que les personnages eux-mêmes. Ici, il s'agit à fond de jeu de rôle où la distinction entre le



LES PNJ

DARBRENDONT Emile : profession officielle : conservateur de musée ; véritable: sorcier. Apt.phys : 14 Const : 12 Spir : 4 Ouv. d'Espr : 15 Percept : 14 Habil : 14 Cult.Génér : 10 Fluide : 19
DUPAS Ernestine : Apt.phys : 8 Const : 10 Spir : 3 Ouv.d'Espr : 12 Percept : 15 Habil : 14 Cult.Génér : 7 Fluide : 9
LA VIEILLE FOLLE (ancienne propriétaire) : Apt.phys : 5 Const : 5 Spir : 6 Ouv.d'Espr : 12 Percept : 9 Habil : 6 Cult.Génér : 7 Fluide: 7
"CATON": Apt.phys : 12 Const : 13 Spir : 5 Ouv.d'Espr : 14 Percept : 13 Habil : 13 Cult.Génér : 10 Fluide : 14
MEMBRES DE LA SECTE : Apt.phys : 12 Const : 11 Spir : 5 Ouv.d'Espr : 13 Percept : 12 Habil : 11 Cult.Génér : 10 Fluide : 12

joueur et son personnage doit être mise au placard. C'est donc au joueur lui-même de décider s'il veut suivre ses impulsions sataniques ou non !
Si donc, les personnages "noirs" tournent casaque et que leurs ex-amis sont faits prisonniers, voici la manière dont le scénario se finira : ils pourront assister au spectacle réjouissant que constitue le sacrifice de leurs amis ! Darbrendont et les siens traceront un pentacle au sol avec la peinture noire ; c'est un pentacle qui sert à l'évocation du démon (c.f. "A la lisière de la nuit", p: 11), apportant un bonus de 3 au sort lancé, en tant que support occulte. D'autres bonus viennent s'ajouter à celui-ci (c.f. "A la lisière de la nuit", p: 14 et 15) : on est un samedi (plus 2), le 2 février (plus 2) ; sans oublier le bâton bien sûr ! (plus 5) ; si le sort "Evocation du démon" est réussi, les traitres seront invités par Darbrendont à entrer dans le pentacle pour venir signer un pacte avec le démon qui sera là, en "chair et en os" ! Et pour prouver sur le champ leur bonne volonté, ils devront tuer eux-mêmes la victime qui se trouvera allongée sur l'autel situé au centre du pentacle !!! Au lieu de simplement assister au sacrifice. S'ils se dérobent, ils seront emportés par le démon en enfer directement (on ne dérange pas un démon pour rien).
Ce sacrifice aura lieu après toute une messe noire, avec un grand discours de Darbrendont à la clef - lire à ce propos le livre de Huysmans "Là-bas", ainsi que pour tous renseignements sur le Chevalier Gilles de Rais.
Une fois le Pacte signé, les nouveaux sorciers bénéficieront de tous les avantages que procure celui-ci. Et si tous leurs ex-amis sont morts ou ne savent pas qu'ils sont devenus des sorciers, ils pourront revenir au Club Pythagore, comme si de rien n'était ; c'est du moins ce que leur conseillera Darbrendont.

Autre hypothèse de fin de scénario : si les personnages ne sont pas dupes de la voix de "Caton" lorsque celui-ci les appellera en forêt depuis la diligence, Darbrendont ne voudra pas les laisser partir. Aussi, il emploiera les grands moyens : le fusil à la main, il tirera sur les personnages comme sur des lapins s'il les voit. Tout dépend donc ici de la distance à laquelle ceux-ci se trouvent de lui. Leur seule possibilité pour éviter les balles est de s'enfoncer dans les bois, au risque de s'y perdre en s'écartant trop du chemin. Ici, d'éventuelles Lames "Chance" ou "Mort" seront déterminantes ; sinon, il faudra obtenir un résultat de qualité A sur la table de perception pour retrouver le chemin sans revenir sur ses pas, avec un malus de 4. De plus, une Lame "Mort" peut ici agir par l'apparition d'un sanglier (nombreux dans la forêt ardennaise) qui se précipitera résolument à plusieurs reprises sur le personnage détenteur de cette Lame. Pour l'éviter, il devra faire un jet sous l'*habileté*, malus de -2 (la neige n'aidant pas beaucoup à courir vite avec des chaussures de ville !)
Le hameau le plus proche, situé à 5 lieux de la propriété, sera pourvu d'une seule calèche, que les personnages pourront emprunter une fois ses propriétaires mis au courant de ce qui se trame, ce qui prendra quelque temps. Ceux-ci n'auront pas en fait de sympathie pour Darbrendont mais ne le soupçonneront pas d'être un sorcier (A moins qu'eux aussi fassent partie de la secte... au Maître des Arcanes de décider !).
Darbrendont et les siens dans tous les cas n'apparaîtront pas au hameau ou, par la suite, si les personnages retournent à Paris, au Club Pythagore. Une fois parvenus là, les personnages seront aussitôt reçus sur place par Caton lui-même, le vrai.
Il leur expliquera ce qui s'est passé : le sorcier qui a pris son apparence, le fait qu'il était bien en Suisse au moment où tout cela s'est passé, ce qui explique qu'il n'ait pas pu intervenir lui-même autrement que par son télégramme. Il révèlera ce que Darbrendont a expliqué au(x) personnage(s) noirs à propos du bâton de sorcier de Gilles de Rais volé au musée du Louvres et pourquoi la secte satanique les a chargés de le ramener au lieu de s'en charger elle-même :
"La secte qui vous a piégé savait, en volant le bâton que d'autres sectes essaieraient de s'en emparer à leurs propres fins. Ainsi en envoyant des membres novices du Club Pythagore porter candidement un tel objet à destination, les autres sectes ne se sont doutées de rien : à leurs yeux, vous étiez insoupçonnables !"



Si Caton constate que les personnages n'ont pas pu ramener le bâton, il dira : "le mal est fait, cette secte a les moyens d'étendre son action maléfique comme elle le souhaite ! Gare à vous !" Si de plus, les personnages n'ont pas pu ramener leurs effets personnels, Caton prendra un air inquiet : "Ne sortez pas de chez vous pendant plusieurs jours, et allez voir Sirius : c'est un homme puissant, qui pourra peut-être vous aider si la secte lance contre vous quelque sort !"
Ce que les personnages auraient tort de ne pas faire, car ils seront victimes du sort "Malédiction" dans les trois jours qui suivent (c.f. "A la lisière de la nuit", p: 48). S'ils vont demander de l'aide à Sirius (habitant au quartier latin, dans le coin de l'église St Séverin), celui-ci leur prêtera à chacun une bague pour préserver des maladies (c.f. "A la lisière de la nuit", p: 80) ; il faudra pour cela qu'ils soient allés le voir avant le mercredi suivant leur retour afin qu'il ait le temps de leur fabriquer à chacun ces objets. Sinon de terribles maladies mortelles les prendront soudainement. Faire alors tirer un jet sous la *constitution* avec un malus de -4 (à diviser ou multiplier par deux si un personnage détient une Lame "Chance" ou "Mort") ; un résultat de qualité A seul permettra d'échapper à la maladie et de se remettre sur pied en plusieurs semaines ; dans le cas d'une réussite de qualité B, quelle que soit la maladie, ils survivront, mais n'en sortiront pas indemnes. Des résultats de qualité C ou D ne seront pas suffisants pour les faire survivre. On voit qu'ils auront grand intérêt à aller voir Sirius avant Mercredi !
Dernière précision : si les personnages retournent après voir ce qu'est devenue la propriété de Darbrendont, ils constateront que celle-ci a dû prendre feu : ce n'est plus qu'un amas de ruines.

Bertrand Coquio

... mais c'est bien sûr !

.. mais c'est bien sûr ! est une rubrique destinée à vous aider, vous joueurs, à résoudre les problèmes que vous pouvez rencontrer dans l'interprétation des règles de jeu de rôles. En aucun cas les réponses que nous donnons ont valeur de loi : ce sont de simples suggestions dictées par notre expérience du jeu. Autant que possible, si vous nous posez des questions sur les jeux français, nous essaierons de nous mettre en rapport avec les auteurs. Alors surtout, si un point de règle vous pose problème, n'hésitez pas et écrivez-nous à : GRAAL, 35 rue Simart 75018 PARIS.

AD&D

Un personnage, à AD&D (ou à un autre JDR médiéval-fantastique), peut-il reconnaître un sortilège en entendant le début de l'incantation ?

Aucune règle ne permet de résoudre ce problème dans le Guide du Maître ou le Manuel. Alors, en toute modestie, voici notre suggestion : un personnage peut reconnaître une Incantation (et déterminer de quel sort il s'agit) si les conditions suivantes sont réunies :

1) Qu'il sache lui-même lancer des sorts. Magicien, Illusionniste, Druide,... même un Voleur (qui est de niveau suffisant pour lire des parchemins) ou un Paladin, un Ranger, ...

2) Qu'il utilise lui-même la magie à laquelle il a affaire. Magie druidique, cléricale, d'illusion, ...

3) Qu'il réussisse un jet de pourcentage sous deux fois son intelligence (ou 3 ou 4 fois si vous préférez).

A ces conditions seulement, le personnage pourra reconnaître le sort qui lui est lancé et agir en conséquence. Si le personnage n'est pas lui-même un lanceur de sort, il n'a aucune chance de pouvoir reconnaître quoi que ce soit. La Magie est bien trop compliquée pour le commun des mortels.

RUNEQUEST

Dans l'édition française, p. 101, à la description du sort *confusion*, on peut lire :

"Le joueur devra réussir un jet inférieur ou égal à 5xINT de son personnage. Si le jet est réussi, le sort de confusion disparait et l'aventurier peut agir normalement au cours du round suivant."

Il est intéressant de noter que la VF diffère ici de l'original qui propose une version beaucoup plus amusante et subtile : le joueur doit réussir un jet supérieur à 5xINT ; ceci découle logiquement de l'idée qu'il est plus facile de perturber un esprit "évolué" donc en proie au doute et à des raisonnements multiples, qu'un esprit "simple" allant droit à l'essentiel.



PETITES ANNONCES

VOUS CHERCHEZ UN VIEUX SPI INTROUVABLE OU TOUT SIMPLEMENT LE MANUEL DES MONSTRES ?
VOUS ETES EN QUETE DE SCENARIOS FANTASTIQUES OU DE SUPPLEMENTS RARES ?
VOUS ETES ISOLE ET AIMERIEZ CONNAITRE DES ADRESSES DE CLUBS OU DE JOUEURS HABITANT PRES DE CHEZ VOUS ?
ESSAYEZ LE SERVICE PETITES ANNONCES DE GRAAL : C'EST GRATUIT MAIS CA PEUT RAPPORTER CE QUE VOUS CHERCHEZ.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en lettres capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.

Bon à découper ou à photocopier et à retourner à : **GRAAL, Petites Annonces, 35 rue simart, 75018 Paris.**

ON N'A PAS TOUS LES JOURS 20 ANS !

JEU DE STRATEGIE
POUR 2 A 4 JOUEURS
A PARTIR DE 10 ANS



Un jeu de Duccio Vitale et François Nedelec

JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

Rexton - 32, rue Brancion - 75015 PARIS
Tél. **(1) 45.32.86.86**

Des questions sur les jeux REXTON ?
MINITEL 3615
Tapez
REXTON

SOCOMER Publicité